PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 279

HOBBY CONSOLAS

¡Novedades de infarto!

DESTINY
HA NACIDO UN MITO

FIFA 15
DIRECTO AL TÍTULO

HYRULE WARRIORS
ZELDA SE PONE DURO

PAREJA DE ASESINOS
Probamos Rogue y Unity, los nuevos Assassin´s Creed

RETRO
ASÍ ERA EL PRIMER FIFA
CONSOLAS CLÓNICAS
ODDWORLD INHABITANTS

PULSA REINICIO
50 reboots a los que nos gustaría jugar

VOLVERÁS A PASAR MIEDO

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
Entrevista, primeros datos e imágenes exclusivas

AVANCES

BAYONETTA 2 | DRIVECLUB

SUPER SMASH BROS. 3DS | ALIEN ISOLATION | SOMBRAS DE MORDOR

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

PÓSTER DE REGALO

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

La fábula de Capcom y el zombi



Érase una vez una compañía que sentó las bases de un género, el "survival horror", con un juego llamado *Resident Evil*. Sus fans lo adoraban y adoraban a Capcom, que así se llamaba nuestra protagonista, porque había inventado una trama molona y el acoso de los zombis les causaba sufrimiento y gustirrinín a partes iguales.

El juego se convirtió en saga de éxito, y cegada por el triunfo, Capcom fue apartándose de la idea que les unió. Creía que los fans le habían jurado amor eterno e incondicional, pero en realidad se iban con otras que les recordaban a su amor primero. ¿Cómo recuperar su estima? "Volveré a las esencias", prometía Capcom cada vez que anunciaba un nuevo *Resident*, pero eran palabras fatuas que nunca se cumplían, y el vínculo terminó por quebrarse del todo.

¿Hay posibilidad de reencuentro? Quizá sí, pero puede que sea la última oportunidad. Irónicamente, los enemigos de *Revelations 2* se llaman afligidos. ¿Será una prueba de arrepentimiento sincero?

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Terror en "fascículos". Tras disfrutar de lo lindo con *The Walking Dead Season 2* en Vita, Capcom ha anunciado que el próximo *Resident Evil* tendrá un sistema similar, más parecido si cabe al de las series de TV, a razón de un capítulo a la semana. Pero ¿funcionará este sistema en todos los títulos?



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Licencias bien aprovechadas. Nunca me he creído eso de que un juego debe ser malo por el hecho de pertenecer a una licencia. Warner ya nos lo demostró con la serie *Arkham* de Batman, y por lo que he podido jugar, van a volver a hacerlo con el "sandbox" *La Tierra Media: Sombras de Mordor*.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Y mientras, en Nintendo... Estas semanas todos hablan de *Destiny*, pero Nintendo va preparando su artillería en silencio. En los preestrenos de este mes tenéis *Bayonetta 2* y *Super Smash Bros*... Vale, y se confirma *Watch Dogs* en Wii U. Eso no me llama tanto, pero los otros dos... ¡Ay, los otros dos!

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 279

PÁGINA 30 REPORTAJE

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Dos féminas protagonizan el primer *RE* "episódico". Todos los detalles, entrevista incluida, aquí...

PÁGINA 52 NOVEDAD

FIFA 15

Arranca la nueva temporada de fútbol en consola, ¿seguirá el indiscutible líder en lo alto de la tabla?


PÁGINA 94 PREESTRENO
SUPER SMASH BROS.
Los combates entre las principales estrellas de Nintendo (y los Mii) debutan a lo grande en 3DS


DESTINY
El esperado shooter de Bungie ya está aquí, pero... ¿cumple todas sus promesas?
PÁGINA 48 NOVEDAD


PÁGINA 70 REPORTAJE
POR FAVOR, PULSE EL BOTÓN REBOOT
50 sagas y juegos que nos gustaría ver "reiniciados"


La última hora sobre el regreso de asesinos y templarios a las consolas
PÁGINA 40 REPORTAJE
ASSASSIN'S CREED



PS4 Y XBOX ONE se visten de oro en los Emiratos Árabes Unidos. La moda de las consolas de lujo sigue después de que Harrods hiciera una Xbox One de oro.

VALEN SU PESO EN ORO

Tener una PS4 o una Xbox One cubiertas de oro ya es posible gracias a la cadena Jumbo Electronics de los Emiratos Árabes Unidos, que han encargado a la joyería italiana Gatti estos modelos de las consolas de nueva generación con carcasa de oro. ¿Su precio? Más de 13.000 dólares. Una cifra astronómica que no es más que calderilla para los jeques.

SONY
GATTI LUXURY LA

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Consolas bañadas en oro, pases de temporada, EA y la gallina DLC de los huevos de oro, Forges y su visión de los videojuegos, Microsoft ganando dinero vendiendo juegos en PS4... Cada mes tenemos noticias más locas.

LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN FORGES

El humorista gráfico Forges publicó una viñeta en el El País en la que afirmaba que los videojuegos, en concreto *Destiny*, no deberían ser considerados productos culturales. Su opinión, que nosotros no compartimos, es respetable, pero decimos opinión porque no vemos el chiste por ningún lado. Las viñetas son producto cultural Don Forges y los videojuegos, también.

"DESTINY", videojuego con un costo de 380 millones de euros, es el producto cultural más caro de la historia

AHORA RESULTA QUE LOS VIDEOJUEGOS "MATAMUCH" SON PRODUCTOS CULTURALES...

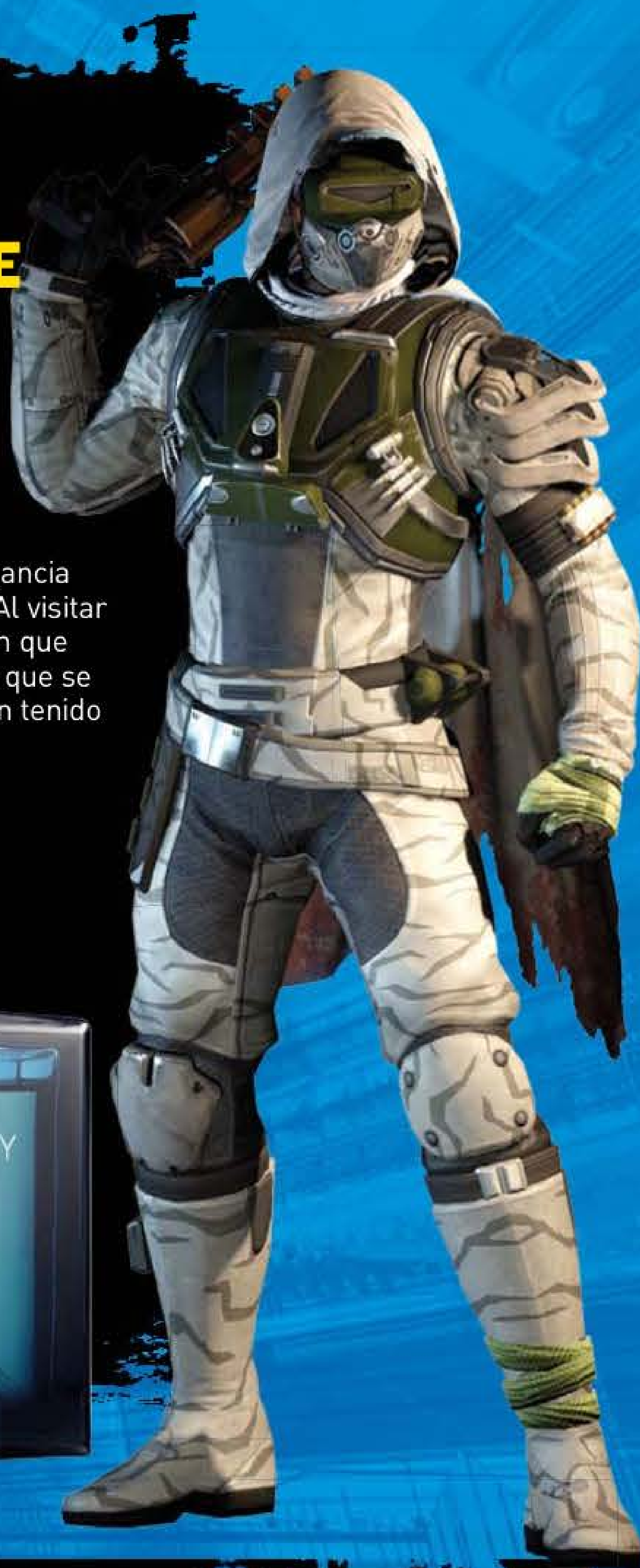
ASÍ NOS VA...

NO; ASÍ NOS HACEN IR

¿ALGUIEN SABE A QUÉ HUELE DESTINY?

Microsoft se saltó la exclusiva entre Sony y Activision que no le permitía publicitar *Destiny* para Xbox creando una falsa frangancia con el mismo nombre. Al visitar la página nos explicaban que la fragancia no existía y que se trataba del juego. Ya han tenido que retirar el anuncio.





EA CONFÍA A TOPE EN SUS DLC'S

Electronic Arts quiere recaudar 1000 millones de dólares vendiendo DLC's en el próximo año fiscal. Para ello confían ciegamente en las ventas de contenidos descargables para *Madden NFL* y *FIFA 15* principalmente. A este paso, los DLC's valdrán más que los juegos.



MICROSOFT GANARÁ DINERO CON PS4

Microsoft ha comprado Mojang, los creadores de *Minecraft*, por 2.500 millones de dólares de nada. Lo más insólito es ya ha confirmado que el juego seguirá en Android, iOS, PC y hasta PlayStation, por lo que sus ventas en consolas de Sony irán a parar a las arcas de Microsoft.



PASES DE TEMPORADA

La moda de los pases de temporada ha llegado para quedarse. Ya no es que casi todos los juegos vengan con una ración de DLC's obligatorios para disfrutar de la experiencia al completo sino que los pases de temporada también parecen "indispensables". Se supone que deberíamos alegrarnos porque nos ahorramos un dinero, pero no lo hacemos.







La imagen

Shenmue HD: un fan muestra cómo podría ser la remasterización de una obra maestra

En el último año se ha desatado la fiebre de las remasterizaciones en alta definición, pero Sega no ha tenido a bien aplicarla al mejor juego que hizo en toda su historia. Sin embargo, NoconKid, un fan coreano, ha hecho una pequeña recreación de cómo sería Dobuita hoy en día. Ojalá Ryo Hazuki vuelva algún día...

➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Acierta Nintendo con el anuncio de New 3DS?



Sí



Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Os señalan a la luna y miráis el dedo

Amiibo Rafa, llevamos desde 2011 pidiendo una 3DS con segundo stick (no lo juzguemos por su tamaño, que a nosotros no nos gusta que nos lo hagan), el doble de velocidad de conexión y 3D multiángulo, y cuando por fin nos escuchan, ¿nos quejamos por un "exclusivo" como *Xenoblade*, que además ya está en Wii? El modelo DSi también salió cuatro años después del original con más potencia y juegos exclusivos vía DSiWare; hoy, al igual que entonces, estamos ante una 3DS renovada (no veo la confusión del 'New') con múltiples opciones, como no comprarla si no te interesa.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El gran público no va a saber qué es

Nintendo da otro palo de ciego con New 3DS, a caballo entre rediseño y nueva consola. Hablamos de la cuarta versión de la máquina en tres años y medio (tras la estándar, XL y 2DS), aunque, a priori, tiene un hardware más potente que le va a permitir tener títulos exclusivos. Craso error, si bien las exclusivas se van a contar con los dedos de una mano, pues desdeñar a 45 millones de usuarios es mal negocio. Como rediseño, falla, como denota el emplasto que pretende ser un segundo joystick. Además, como sucedió con Wii U, el nombre es confuso... Es un chicle estirado.

SUBEN



➔ **RISE OF THE TOMB RAIDER** será exclusivo temporalmente para Xbox One y 360. Llegará a PS4 y PS3 también, pero con varios meses de "retraso".



➔ **HELLBLADE,** el nuevo título de Ninja Theory, que fue anunciado en la Gamescom. Será un "AAA independiente", según el propio estudio.



➔ **LOS JUEGOS** que han confirmado fechas, como *Bloodborne* (5 de febrero en Japón), *Mortal Kombat X* (14 de abril) o *Arkham Knight* (2 de junio).



➔ **NINTENDO,** con promociones como un pack con dos copias de *Super Smash Bros*, para ahorrar unos euros si lo compramos junto con un amigo.

BAJAN



➔ **LOS RETRASOS** de última hora: *Sombras de Mordor* para PS3-360 (21 de noviembre), *AC Unity* (13 de noviembre) o *NBA Live 15* (28 de octubre).



➔ **LOS RECORTES** en la versión de algunos juegos para las consolas "viejas". *FIFA 15* no tendrá Clubes Pro y *Forza Horizon 2* se quedará sin lluvia.



➔ **XBOX ONE,** que ha tenido una fría acogida en Japón, tal y como le sucedió a su predecesora. En su primera semana, vendió sólo 23.563 unidades.



➔ **EL NEGOCIO** de los DLC. EA ha declarado que pretende obtener unos 1.000 millones de dólares con ellos este año.

➔ ¡ASÍ SE HABLA!



Shuhei Yoshida
Presidente de SCE Worldwide Studios

"Comparamos Project Morpheus con la revolución que supusieron los gráficos 3D cuando presentamos PlayStation."



Sam Lake
Director creativo de Remedy Entertainm.

"*Alan Wake* volverá cuando sea el momento idóneo. Queremos hacer más algún día, pero el futuro es impredecible."



Tim Schafer
Fundador de Double Fine Productions

"Si todo el mundo compra diez copias de *Grim Fandango*, haremos algo similar con otros clásicos de LucasArts."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

Que hayan retrasado *Assassin's Creed Unity* al 13 de noviembre, cuando estaba previsto para octubre. Así, tendré el dinero de la edición coleccionista más tiempo en la cartera y creeré que soy rico.
Y podrías ser aún más rico, si lo invirtieras. Podrías ser el nuevo señor Burns. Sin embargo, ten cuidado, no vaya a ser que Arno te confunda con un aristócrata y te acabe entregando a los "sans culottes" para que te den guillotina.



Que saquen *Destiny* un día antes de empezar las clases. Vaya 24 horas me esperan, ciclo día-noche incluido.
El ciclo día-noche siempre se agradece, pero que salga justo cuando ya se acaba el verano...

Que Pagan Min, el villano de *Far Cry 4*, vaya a conducir un Pagani en pleno Himalaya.
Di que sí: un terreno tan escarpado no puede ser impedimento para alguien como él.

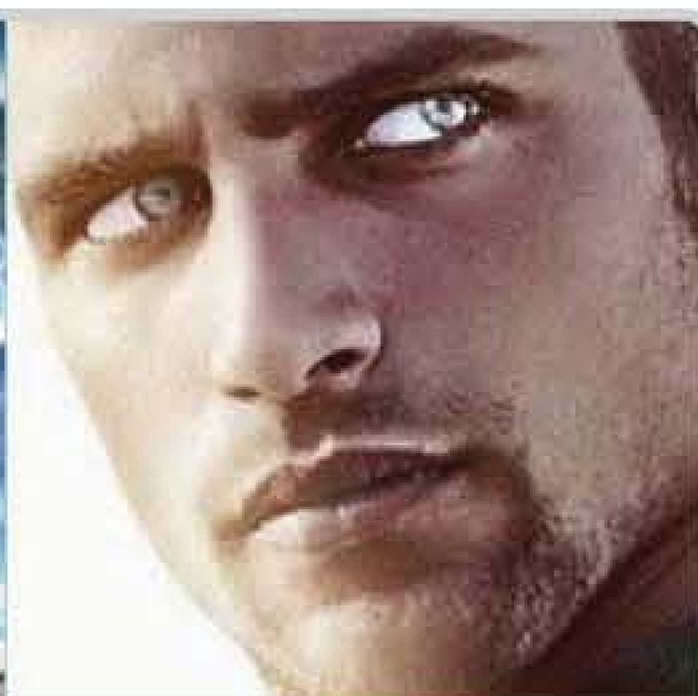
Logro desbloqueado: te han publicado un comentario en Hobby Consolas.
Has obtenido 1.000 G para tu "gamertag". ¡Felicidades!

Que Hideo Kojima haya dejado de ser "el de los *Metal Gear*". ¡A sufrir con *P.T.*!
Lo de disfrutar sufriendo es un oxímoron en toda regla, ¿eh?

Los futuros juegos que no se basan en la undécima parte de títulos anteriores.
Sí, ya lo dice el refrán: "duodécimas partes nunca fueron buenas", así que mejor que se hagan juegos desde cero.

Las discusiones entre "fanboys", dignas de un *Sálvame* de los videojuegos.
El odio visceral que se tienen algunos y los argumentos son de juzgado de guardia, sí.





Que el protagonista de la película *El Niño* tenga los ojos de Sub-Zero en el cartel promocional.
Si el bueno de Sub-Zero hubiera participado en la película, el resultado general podría haber sido un auténtico desastre, con "fatalities" contra todo lo que se moviera. Menos mal que Warner Bros le tiene blindado contractualmente.

NO MOLA

Que la gente de Valve no sepa contar hasta tres: *Half-Life 2, Team Fortress 2, Portal 2, Left 4 Dead 2, Dota 2*... Si recibieran unas pequeñas clases de matemáticas, todos saldríamos ganando ampliamente.
Realmente, no parece que no sepan contar hasta tres, sino que ese número no forma parte de su escala numérica. Para muestra, el título de *Left 4 Dead*... ¿Nos quedaremos sin esas terceras partes?



La cantidad de juegos relanzados en PS4 y One. Habrá que pedir recetas a Arguiñano, que tanto refrito...
Si pusieran al saleroso Karlos a hacer juegos, seguro que se le ocurrirían muchas ideas.

Que haya "remakes" hasta de consolas, como New 3DS.
La burbuja de la remodelación y la repetición no tiene límites.

Que Cortana no sea de carne y hueso para invitarla a una cena romántica a mi casa.
Que no te oiga el Jefe Maestro, que la tiene en un áltar y podrías acabar peor que un grunt frito con láser spartan.

Que Marco Reus vaya a ser nuestro némesis en *Far Cry 4*.
A Pagan Min no hacéis más que encontrarle parecidos razonables. Su venganza será terrible cuando os tenga a tiro.

Que tu suegro se presente en tu boda con un peinado al estilo Heihachi Mishima.
Conociendo los antecedentes del patriarca del clan Mishima, esperemos que no le haya copiado también el carácter.

No poder dormir, por culpa de un pasillo, unas puertas y dos genios de lo audiovisual.
Kojima y Del Toro siempre sorprenden, desde luego.



Que tengas que ser catedrático en espiritismo para poder pasarte la demo de *Silent Hills* para PlayStation 4.
Con eso, un poco de aleatoriedad y ayuda de Íker Jiménez, ya tienes más de la mitad del gorrino cazado. Lo malo es que se corre el riesgo de parecer que se está bailando sin sentido mientras se recorre el pasillo en busca de la clave.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
184.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
44.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué consola os ha sorprendido más?

A veces, las consolas no nos dan lo que prometen... ¡Para bien! Veamos qué hardware os ha dado una mayor sorpresa en positivo.

1 PlayStation 24%

Su catálogo, con joyas como *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy VII*, hizo mucho, pero la mayoría de vosotros nos habéis comentado en Facebook que lo que más os flipó fue poder moveros en 3D con tanto realismo. La 32 bits de Sony fue una revolución en su época, algo que su sucesora, PS2, repitó con acierto. Mención especial para Nintendo, de la que 2 consolas se colocan en 3ª y 4ª posición. El quinto puesto es para Dreamcast y sus funciones online, revolucionarias para la época.

- 2 PlayStation 2 .... 15%
- 3 Super Nintendo 12%
- 4 Nintendo 64 .... 8%
- 5 Dreamcast 7%





Juegos lanzados sin pulir

Metro Redux

Los juegos originales de la "vieja generación" han llegado, corregidos y aumentados, a las nuevas consolas. El cambio gráfico es evidente, pero aún existen algunos fallos en el comportamiento de los personajes secundarios que parecen fruto de la ingestión de una seta radiactiva. Aliados que caminan cojeando, otros que no mueven la boca correctamente al caminar... Nada especialmente grave, pero ya que estamos vendiendo un juego reconstruido para la ocasión, habría que cuidar esas cosas, ¿no?



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Verónica Durá



Daniel Echevarría

La pregunta tonta

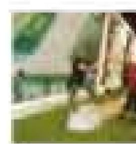
¡Responde cada miércoles en Facebook!

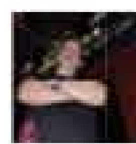
¿Por qué el espectro de Destiny habla como Tyrion Lannister?



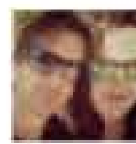



DF Torrado
"Todos sabemos que el espectro es el espectro que va dentro del enano."

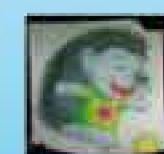

Brais Neiro
"Los Lannister quieren dominar todo, incluso la galaxia."

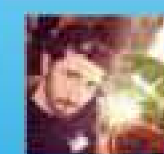

Eloy Guillén
"Es un spoiler de Juego de Tronos. Al final, Tyrion es abducido."

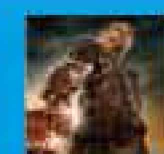

Yanira Coboa
"¡Porque hizo la fusión con Tyrion, igual que Goku y Vegeta!."


Isra García
"Porque es lo que queda de él en el futuro. Por algo ronda la muralla."

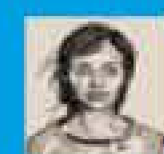
LO MEJOR DEL TIMELINE

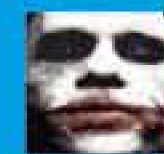

@ErizoSpino (Twitter)
"Esta tarde, he estado ordenando el trastero. El primer paso ha sido buscar un buen rincón para las *Hobby Consolas*, *Todo Sega* y demás."

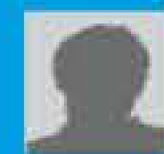

Pepe Arrocha (Facebook)
"Me pregunto si los *Resident Evil* que saldrán el próximo año serán capaces de levantar la mitad de expectación que la demo de *Silent Hills*."

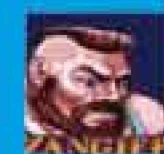

Joker-99 (hobbyconsolas.com)
"No quería que la película de *Assassin's Creed* se desviara del juego, pero, ambientándose en España, lo apruebo. Debería llamarse *AC Corruptus*."


Elperroverde_88 (Web)
"Respeto a los que les gusten las ofertas de financiación de consolas, pero yo prefiero ahorrar y comprar cuando pueda que endeudarme."

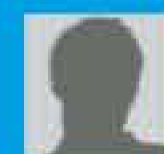

HarryMason (Web)
"El primer *Dead Rising* fue muy grande, pues, ante todo, era un juego de supervivencia, pero el tercero ya parece, más bien, un *Carmageddon*."

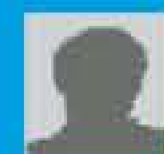

Vgaskon (hobbyconsolas.com)
"*The Evil Within* se ha adelantado ya dos veces. ¿Estos tíos no saben que la moda ahora está en retrasar y no en adelantar? ¡Un hurra por ellos!"


Rmogasi (hobbyconsolas.
"Entre todas las opciones que tenía, Ubisoft ha elegido la más adecuada: da el salto con *Unity* y contenta a los usuarios de PS3-360 con *Rogue*."


Zangief00 (hobbyconsolas.com)
"Ojalá *NBA Live 15* llegue a ser una alternativa potente a *NBA 2K*, porque el *14* fue para tirarlo por la ventana desde un piso muy alto."


Yop2 (hobbyconsolas.com)
"Posible remasterización de *Red Dead Redemption*... ¡Al rico refrito! A este ritmo, no compraré ninguna consola de esta generación."


Anónimo (hobbyconsolas.com)
"Señores de Sega, Atlus o quien sea, hagan algo para que *Yakuza 5* llegue a Europa, aunque sea en inglés. Ese juegazo se lo merece."


Joshar (hobbyconsolas.com)
"Y venga con los "remakes"... Queremos nuevas IP. Encima, el único "remake" que pedimos, que es del de *Final Fantasy VII*, no nos lo dan."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Japón se le vuelve a resistir a Xbox. Los smartphones siguen empujando.

A quién seguir



Pikmin The Movie
Se estrena en Japón en el debut cinematográfico de Shigeru Miyamoto.



Perfect Beach
Es uno de los dos juegos que Harmonix desarrolla para Samsung Gear VR



Apple Watch
Electronic Arts ya tiene a dos equipos haciendo juegos para el reloj.

Tendencias

Minecraft
SamsungGearVR
GTAV
#TortugasNInja
Sims4
XboxBlue
#ResidentEvil
iPhone6



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Nuevos horizontes



Hyrule-Warriors@Miyamoto

Shigeru Miyamoto quiere que el nuevo juego de Link ofrezca mucha más acción y se acerque a la experiencia que ofrecen juegos como *Dynasty Warriors*.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



La idea es atraer a otro tipo de jugadores sin perder a los fans de la franquicia. No está mal tirado. Aunque recordando ejemplos como *Metal Gear Rising*, no dudo de que este giro va a traer cola.



XboxOneJapon@microsoft

Las ventas en los cuatro primeros días de lanzamiento de Xbox One en Japón se han quedado por debajo de la mitad de lo que en su momento logró Xbox 360 en menos tiempo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y la comparación con la primera Xbox es aún peor. Está claro que el mercado japonés se le sigue resistiendo a Microsoft. Da que pensar si es un rechazo cultural (proteccionista) más que de calidad o prestaciones.

Móviles



Xperia_PS4@Sony

Los nuevos terminales Sony Xperia Z3 permitirán el control remoto de PS4, con un procedimiento parecido al de PS Vita, aunque utilizando la misma red Wi Fi que la consola.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Un significativo giro en la estrategia que deja en un extraño lugar a Vita. Aunque al mismo tiempo Sony presume en un vídeo del control remoto de Vita con *Destiny*. Los smartphones siguen empujando fuerte...



FinalFantasyVII@Square_Enix

Square Enix está a punto de lanzar en Japón un servicio de juego en streaming que incluirá a *Final Fantasy VII* y otros grandes juegos de la saga como *Lightning Returns*.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Más leña al fuego en otra apuesta decidida por el dispositivo del presente y del futuro. No es extraño teniendo en cuenta que el número de móviles superará al numero de habitantes del planeta este año (7.3 mill.)

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Minecraft	PS3	10	4
2	The Last of Us Remaster.	PS4	1	2
3	Tomodachi Life	3DS	6	3
4	Plants vs Zombies: GW	PS3	-	1
5	Inazuma Eleven Go: Luz	3DS	8	3
6	Grand Theft Auto V	PS3	2	12
7	Inazuma Eleven Go: Som.	3DS	7	3
8	FIFA 14	PS3	-	1
9	Diablo III: Reaper of Souls	PS4	-	1
10	Assassin's Creed IV	PS3	-	1





The Last of Us Remasterizado
Pese a que salió en PS3 hace poco más de un año, la remasterización para PS4 ha sido, sin duda, uno de los títulos superventas del verano. La aventura de Joel y Ellie es ya toda una leyenda.

Minecraft
El fenómeno de *Minecraft* no deja de copar las listas de ventas. La versión de PS3 ha brillado en los últimos meses y, ahora, se acaba de lanzar en PS4 y One.

Por plataformas

PS3
1 Minecraft
2 Plants vs Zombies GW
3 Grand Theft Auto V
4 FIFA 14
5 Assassin's Creed IV

XBOX 360
1 Minecraft
2 Grand Theft Auto V
3 FIFA 14
4 Assassin's Creed IV
5 Diablo III: Reaper of S.

PS4
1 The Last of Us Rem.
2 Diablo III: Reaper of S.
3 Plants vs Zombies GW
4 Watch Dogs
5 Metro Redux

XBOX ONE
1 Diablo III: Reaper of S.
2 Metro Redux
3 Forza Motorsport 5
4 Ryse: Son of Rome
5 Dead Rising 3

Wii U
1 Mario Kart 8
2 Super Mario 3D World
3 DKC Tropical Freeze
4 Zombi U
5 N. Super Mario Bros U

3DS
1 Tomodachi Life
2 Inazuma Eleven Go: Luz
3 Inazuma Eleven Go: S.
4 Animal Crossing New L.
5 Mario Kart 7

PS VITA
1 FIFA 14
2 Killzone Mercenary
3 PlayStation Vita Pets
4 MotoGP 14
5 Invizimals: La alianza

PC
1 Diablo III: Reaper of S.
2 WoW: Mists of...
3 Los Sims 3 Iniciación
4 World of Warcraft 5.0
5 StarCraft II: Wings...

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 18 al 24 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1. Youkai Watch 2 Ganso / Honke 3DS
2. Bullet Girls PS Vita
3. The Last of Us Remasterizado PS4
4. Diablo III Ultimate Evil Edition PS4
5. Hyrule Warriors Wii U
6. Diablo III PS3
7. Yoshi's New Island 3DS
8. Mario Kart 8 Wii U
9. Dragon Ball Heroes: Ultimate Mis. 2 3DS
10. Street Fighter IV PS3



Youkai Watch 2. Dos meses después de que saliera a la venta, la segunda entrega de la saga de rol de Level 5 ha superado ya los dos millones de copias.

En EE.UU.
Del 17 al 23 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1. Diablo III Ultimate Evil Edition PS4
2. Tales of Xillia 2 PS3
3. Diablo III Ultimate Evil Edition Xbox One
4. The Last of Us Remasterizado PS4
5. Minecraft Xbox 360
6. Minecraft PS3
7. Mario Kart 8 Wii U
8. Tomodachi Life 3DS
9. Plants vs Zombies: Garden Warfare PS4
10. Grand Theft Auto V Xbox 360



Grand Theft Auto V. Ya hace un año que se puso a la venta, pero el gigantesco "sandbox" de Rockstar se aferra aún a las listas de casi todo el planeta.

En Gran Bretaña
Del 17 al 23 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1. Diablo III Ultimate Evil Edition PS4
2. The Last of Us Remasterizado PS4
3. Diablo III Ultimate Evil Edition Xbox One
4. Minecraft Xbox 360
5. Minecraft PS3
6. Tales of Xillia 2 PS3
7. Diablo III Xbox 360
8. Tomodachi Life 3DS
9. Grand Theft Auto V Xbox 360
10. Titanfall Xbox One



Diablo III Ultimate Evil Edition. La versión definitiva del juego de Blizzard, que incluye la expansión *Reaper of Souls*, ha sido uno de los éxitos del verano.

La cifra

500.000.000 fue la cantidad de dólares que recaudó Destiny en su primer día en las tiendas.



Carrefour

En Carrefour siempre encontrarás las mejores ofertas



DESTINY PS4, PS3, XBOX ONE o XBOX360

59,90€
La unidad

Lanzamiento 08/10/2014



Pack consola PS4 500 GB + Dualshock 4 + DESTINY + 1 mes PS PLUS



Pack consola PS4 500 GB + Dualshock 4 + DRIVE CLUB

Exclusivo Carrefour



Pack consola PS4 500 GB + Dualshock 4 + ASSASSIN'S CREED 4 + RAYMAN LEGENDS + TRIALS FUSION

439€
Cada pack

Disponible Pack PS3 500 GB + Dualshock 3 + DESTINY por 299€

Lanzamiento 25/09/2014



FIFA 15 PS4, PS3, XBOX ONE o XBOX360

59,90€
La unidad

Disponible PC por 50€, PS VITA por 45€, 3DS y Wii por 37€



Pack consola XBOX ONE 500 GB + Mando inalámbrico + FIFA 15

399€

Disponible Pack XBOX360 500 GB + Mando inalámbrico + FIFA 15 por 249€



Pack consola PS VITA + Tarjeta de memoria 4GB + FIFA 15

199€

carrefour.es

Síguenos: @CarrefourTec

¡Novedad!



Pack inicio DISNEY INFINITY 2.0
Marvel superhéroes WiiU, PS4, PS3, XBOX ONE o XBOX360
64,90€
La unidad



Figuras DISNEY INFINITY 2.0
Marvel superhéroes
11,90€
La unidad
8 modelos disponibles



Playset DISNEY INFINITY 2.0
Spiderman o
Guardianes de la Galaxia
24,90€
La unidad

¡Novedad!



LOS SIMS4
PC
49,90€

Lanzamiento 03/10/2014



FORZA HORIZON 2
XBOX ONE
55€
XBOX360 por 40€



TIERRA MEDIA:
SOMBRAS DE MORDOR
PS4 o XBOX ONE
59,90€
La unidad
PS3 y XBOX360 por 50€
el 17/10/2014



SUPER SMASH BROS
3DS
40€



Pack consola 3DSXL
SUPER SMASH BROS
+ Juego preinstalado
229€
Edición limitada

03/10/2014



MINECRAFT
PS4
19,90€
También disponible en PS3 y XBOX360

07/10/2014



ALIEN ISOLATION Edición Ripley
PS4 o XBOX ONE
59,90€
La unidad
PS3 y XBOX360 por 45€

08/10/2014



DRIVECLUB
PS4
62€
Disponible
Edición especial
por 67€

10/10/2014



NBA 2K14
PS4 o XBOX ONE
59,90€
La unidad
PS3 y XBOX360 por 55€

Compra ahora en nuestra tienda Online
todos estos artículos sin gastos de envío



NUEVOS DATOS PS4 - ONE - PS3 - 360 - PC

Buscando la calidad perdida

Harta de su travesía por el desierto, Konami ha optado por que PES 2015 sea una reencarnación de *PES 6*.

Como viene siendo habitual en el último lustro, Konami ha vuelto a hacer propósito de enmienda para que *PES 2015* suponga el retorno de su gran saga futbolística a la buena senda, aprovechando su debut en la nueva generación. Más concretamente, la compañía ha dicho que la idea es que el control recuerde al de *PES 5* y *PES 6*, cuando se tocó techo. A priori, tras probar la demo en la Gamescom, parece que así será.

PES 2014 fue una probatura, y gracias a ello este año el Fox Engine ofrecerá un mejor rendimiento, en especial en lo que respecta a los jugadores de clase media, que el año pasado, por falta de tiempo, resultaron mucho peores que los de la temporada anterior. Así, se han recreado fielmente la cara y los movimientos de más de 1.000 jugadores. Además, la iluminación en tiempo real, las animaciones encadenadas o los efectos del público estarán más logrados. Mención especial merece el hecho de que vaya a haber efectos de lluvia otra vez. Eso sí, no saltará al césped hasta el 13 de noviembre. ✶

LA CHAMPIONS LEAGUE será la licencia estrella. Por primera vez, estará presente la Segunda división de España o Inglaterra.

LA IDEA DE KONAMI ES QUE EL CONTROL RECUERDE AL DE *PES 5* Y *PES 6*

APOSTANDO POR LA RENOVACIÓN

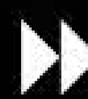
La apuesta por olvidar el pasado reciente se observa en el hecho de que el juego haya corrido a cargo de dos estudios: el PES Team y otro recién abierto en Inglaterra.



MARIO GÖTZE será la imagen de portada del juego, aprovechando su tirón tras marcar el gol de la final del Mundial que ganó Alemania.



EL MENÚ PRINCIPAL se ha rehecho. Se ha cambiado la disposición vertical del año pasado por otra en la que todo resulta más accesible.





EL FOX ENGINE estará más rodado y se hará notar en las caras de los jugadores, en la iluminación de los estadios o en la inclusión de efectos climatológicos.



LAS MEJORAS JUGABLES vendrán de los disparos, los pases y los uno contra uno, similares a los de *PES 6*.



EL COOPERATIVO Se podrá configurar para que cada uno controle sólo a los jugadores de una línea del campo.



LOS PARÁMETROS estarán mejor ajustados, de modos que las plantillas y la forma física se actualizarán de forma semanal.



MYCLUB, el modo sucesor de la Liga Máster, tendrá en cuenta factores como los agentes, el entrenador o el espíritu de equipo.

ENTREVISTA

"Queremos que sea el mejor *PES* de la historia"

Adam Bhatti, mánager de producto, nos dio su visión en la Gamescom:

Tras *PES 5* y *PES 6*, la saga cayó en barrena. ¿A qué crees que se debió?
No lo sé, pero estamos centrados en que no vuelva a suceder nunca. Aludimos mucho a *PES 5* y *PES 6* porque sabemos que fueron los mejores de la saga y lo que queremos, en la medida en que estamos entrando en una nueva generación, es poder decir que hemos hecho el mejor *PES* de la historia.

¿Qué elementos del Fox Engine habéis mejorado respecto al año pasado?
Hemos implementado cosas de nueva generación, como la iluminación, la fidelidad de los jugadores, un mayor número de animaciones... Cuando tienes tiempo, te familiarizas más con una tecnología y encuentras nuevas formas de mejorar.

El año pasado, hubo muchas quejas por el parecido de algunos futbolistas. ¿Qué podemos esperar este año?
Hemos podido recoger muchos más datos para hacer detallados a los jugadores. Se ha invertido mucho tiempo en las grandes estrellas, pero también en los demás. Creemos que la gente va a notar la mejoría. Cada jugador cuenta con un alto grado de realismo.

En términos de ventas, ¿no tenéis miedo de que el juego vaya a salir dos meses más tarde que *FIFA 15*?
No. Estamos centrados en hacer el mejor juego posible. El fútbol es algo que siempre se demanda, incluso en enero o febrero. Lo que nos importa es su calidad.

¿Cómo ha sido la conexión de vuestro estudio en Inglaterra con el de Japón, ante problemas como los husos horarios?
El equipo de Japón es muy grande y el nuestro es pequeño. Hemos elaborado algunas características conjuntamente, como el cooperativo por líneas, por ejemplo, cuyo prototipo se gestó en Inglaterra y se implementó en Japón. Hubo mucho "feedback" con el equipo nipón, aunque con asuntos como tener que usar traductores o hacer muchos viajes a Tokio.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Jugar en tiempos revueltos

Por si alguien no se ha dado cuenta, estamos en tiempos de transición, de lo físico a lo digital, del modelo de pago al gratuito, del descenso de las portátiles y el ascenso del juego móvil... y como en otras épocas de cambio radical, noto el mundillo del videojuego agitado, convulso.

Algunos movimientos, los puedo entender: que Capcom quiera emular el éxito/fórmula de *The Walking Dead* y sus episodios descargables con *Resident Evil* es algo que, aunque a priori no me llame (prefiero todo el juego en un disco), entiendo que hay que probar. Si funciona, tengo una nueva vía de negocio...



RESIDENT EVIL se "serializa" y llega antes a las tiendas en formato digital.

Entiendo que crear una IP nueva en la next gen es caro, y que por eso tiran tanto de ports HD, remakes, ediciones del año y demás... por no hablar de los juegos de fútbol portátiles que solo actualizan las plantillas y ya.

Pero este tipo de cosas, también me hacen pensar que si no estaremos ante los primeros síntomas de un nuevo "crash" como el de 1983, el que casi acabó con la incipiente industria del videojuego ante la avalancha de juegos de dudosa calidad, como las que atestan las tiendas de juegos para móviles. A veces parece que muchos estudios son incapaces de crear en consonancia con lo que demandan los jugadores.

YHARNAM, la ciudad del juego, está "maldita". Su población, muy hostil, no dudará en darnos caza...

NUEVOS DATOS BLOODBORNE

El estilo Dark Souls vive en PS4

Probamos *Bloodborne*, lo nuevo de From Software... y lo más parecido a *Dark Souls* que vais a ver en PS4

Al igual que pasó con *Demon's Souls* para PS3, PS4 ya tiene IP exclusiva de From Software. Y, como anteriores producciones de Hidetaka Miyazaki, será un juego "difícil" al estilo *Dark Souls*, con el que guardará parecidos: peligros por doquier, un alto índice de mortalidad, dos tipos de ataque (uno rápido y otro fuerte asociados a R1 y R2), la "rapiña" de ítems del entorno, localizar atajos por la ciudad (de aspecto Victoriano)... Pero otras cosas van a cambiar, como la velocidad de juego, algo más ágil, además de contar con un arma de fuego -con munición muy limitada- para controlar a los grupos de enemigos. O incluso nuestra arma principal, que pulsando L1 puede "mutar" e incluso realizar ataques especiales. Sensaciones y tensiones "familiares" que llegarán a Japón en febrero (Europa aún por determinar). ✶





■ COMPARTIRÁ IDEAS CON *DS*, PERO TAMBIÉN TENDRÁ TOQUES DISTINTIVOS ■

DEMUESTRA QUE ERES EL MEJOR ENTRENADOR POKÉMON EN EL TORNEO



¡PLAZAS LIMITADAS*!

Reserva ya la tuya en una de las 50 tiendas GAME que participan.

*3.200 plazas totales: 64 plazas por cada una de las 50 tiendas participantes.Consulta previamente las condiciones de participación, plazos de inscripción y las bases del torneo en

www.game.es/custom/torneopokemonxy

6.000 EUROS EN PREMIOS Y SÓLO POR PARTICIPAR LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA**

** Consulta existencias y tallas disponibles en tu tienda GAME, una vez confirmada tu participación





NO TE PIERDAS EL ESTRENO DE LA SERIE



EL 18 DE SEPTIEMBRE EN

clan



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El prestigio de Destiny

Bungie y Activision han entendido a la perfección las motivaciones de los jugadores en **el multijugador de *Destiny***. Sé que muchos han quedado desconcertados por la duración de la historia (que podéis leer un poco más adelante, en nuestro análisis) pero es que ése no es nuestro objetivo. *Destiny* no trata de salvar la Tierra, ni de descubrir el origen del Viajero... sino de crear **un personaje legendario, que sea admirado por los demás**.



NUESTRO OBJETIVO es crear un guardián legendario por sus hazañas (y aspecto).

Es el mismo caso de los prestigios en los modos online más tradicionales; por los que un jugador está dispuesto a sacrificar todo lo que ha desbloqueado hasta entonces sólo para lucir un nuevo emblema. Y es que al final, ¿a quién no le gusta presumir de sus hazañas... aunque sean dentro de un videojuego?

Pues eso en *Destiny*, alcanza nuevos límites. Podemos presumir de estadísticas o gastarnos **los puntos de luz** -tan duramente ganados- en una armadura con un estilo más agresivo. Y el colmo de todo esto es la "necesidad" de invertir nuestros ahorros en naves con un aspecto diferente, pero con las mismas funciones de nuestra dotación básica.

Como reza el eslogan del juego, tenemos que convertirnos en leyenda. Así es como *Destiny* se convierte en un viaje infinito... dependiendo de nuestro ego.

PRIMER CONTACTO PS4

El futuro sigue acercándose

Sony nos dejó probar cinco demos de Project Morpheus para PS4 en la Gamescom.



Sony continúa con su decidida apuesta por la realidad virtual. Project Morpheus aún no tiene precio ni fecha, pero London Studio, responsable de otras experiencias alternativas de la compañía (*EyeToy*, *EyePet*, *SingStar*, *Wonderbook*), está trabajando en él a pleno rendimiento.

Así, en la Gamescom, pudimos probar cinco demos de jugabilidad muy diversa: manejar un monopatín ladeando la cabeza, usar un joystick para pilotar un avión de combate, dar golpes con las manos, disparar con el DualShock 4... Nuestras sensaciones con el periférico fueron muy buenas, sin mareos (salvo en la demo de *War Thunder*, por culpa de las "piruetas"), aunque habrá que ver qué recorrido tienen.

En Colonia, pudimos probar también Oculus Rift con *Project CARS*, el simulador de conducción de Slightly Mad. Con él puesto, los gráficos perdían nitidez, pero la sensación de estar en un coche, de sentir la velocidad o de ser cegado por la luz del sol fue toda una experiencia. ✶



EN LUGE, nos tiramos en monopatín por una cuesta. Hay que girar y esquivar coches moviendo la cabeza.



THE DEEP mete al usuario en una celda submarina y le permite ver el acoso de un tiburón blanco en 360º.



EVE VALKYRIE es un shooter espacial. Para mover la nave hay que utilizar el típico joystick de palanca.



CASTLE nos pone en la armadura de un caballero. Con las manos, hay que dar golpes o disparar flechas.



NINJA TURTLES

PARAMOUNT PICTURES y NICKELODEON MOVIES PRESENTAN

UNA PRODUCCIÓN PLATINUM DUNES UNA PRODUCCIÓN GAMA ENTERTAINMENT/MEDNICK PRODUCTIONS/HEAVY METAL UNA PELÍCULA DE JONATHAN LIEBESMAN "TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES" EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE BRIAN TYLER DISEÑO DE VESTUARIO SARAH EDWARDS

MONTAJE POR JOEL NEGRON, A.C.E. GLEN SCANTLEBURY, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN NEIL SPISAK DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA LULA CARVALHO PRODUCTORES EJECUTIVOS DENIS L. STEWART ERIC CROWN NAPOLEON SMITH III JASON T. REED PRODUCIDA POR MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER GALEN WALKER SCOTT MEDNICK IAN BRYCE

BASADO EN LOS PERSONAJES THE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES CREADOS POR PETER LAIRD y KEVIN EASTMAN ESCRITA POR JOSH APPELBAUM & ANDRÉ NEMEC y EVAN DAUGHERTY DIRIGIDA POR JONATHAN LIEBESMAN

nickelodeon MOVIES PLATINUM DUNES

17 DE OCTUBRE
EN CINES 2D Y 3D

NINJATURTLES-LAPELICULA.ES PARAMOUNTPICTURESSPAIN #NINJATURTLES SOUNDTRACK ALBUM ON OWSLA/ATLANTIC RECORDS



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Cuando los ídolos fallan

La verdad es que siempre he sido un negado para el deporte. Nunca se me ha dado bien ni verlo, ni practicarlo. Me quité de la costumbre de ver partidos en el momento del codazo a Luis Enrique... Ahora bien, a nadie escapa que España (como casi cualquier país, por otra parte), es un territorio apasionado por el deporte. Por eso, tenía todo el sentido del mundo que 2K optara por colocar a Ricky Rubio como imagen de su NBA 2K15. La jugado coincidía con el Mundial de Baloncesto, con la selección española como clara favorita...



RICKY se mosquea por el Mundial. Ya habrá más peces en el mar...

Todos sabéis lo que ha pasado, ¿no? La selección se ha dado un buen batacazo en este campeonato, lo cual echa sal sobre las heridas del Mundial de Fútbol. Los fans están tristes, algunos decepcionados. ¿Supondrá eso un tiro por la culta en la estrategia de portadas de videojuegos?

Muchos fans son bastante viscerales. Si normalmente poner un famosete del deporte ayuda a que nos sentamos identificados y nos animemos a comprar, ¿cuando el famoso falla nos tira para atrás como clientes?

Supongo que no será para tanto y, en cualquier caso, confío en que pronto volveremos a la gloria. ¿A quién quiero engañar? La verdad es que no me importa demasiado. Yo siempre he sido más de quidditch.

PRIMEROS DATOS NEW 3DS



Nintendo renovará su portátil en 2015

New 3DS mejorará el efecto 3D, aumentará su potencia, incluirá un segundo stick... y mucho más.

Días antes de empezar el Tokyo Game Show, Nintendo ha desvelado su nueva portátil, New 3DS, en sus versiones compacta (del tamaño de la primera 3DS) y XL. Se trata de una nueva revisión de su última portátil con múltiples mejoras, como la inclusión de un segundo stick (llamado C-Stick) o un efecto 3D más nítido y con mejores ángulos de visión (no tendremos que estar justo en frente de la pantalla). La mejora más polémica de todas es que se han potenciado tanto la CPU como el chip gráfico, lo que significa que habrá juegos que aprovecharán esta potencia extra y que serán compatibles solo con New 3DS (no funcionarán en los modelos anteriores). Por ahora solo se ha anunciado un port de *Xenoblade Chronicles* de Wii, aunque habrá más. En Japón, New 3DS se pondrá a la venta el 11 de octubre, a un precio similar a las actuales máquinas, aunque a Europa no llegará hasta 2015. A esperar tocan. ✱

OTROS CAMBIOS Y MEJORAS DE NEW 3DS



R2 Y L2. Cuenta con 2 botones más. Sigue teniendo bloqueo regional y cuenta con sensor de luz para ajustar el brillo de la pantalla. Viene sin cargador.



BATERÍA. Es de mayor capacidad y se puede extraer. Del mismo modo, en New 3DS guardaremos nuestros juegos de e-shop y otros datos en una tarjeta micro SD.



NFC. Incluye un sensor NFC para detectar las figuras Amiibo, sin necesidad de una base. El stick derecho estará sobre los 4 botones frontales...



"FACEPLATES". El modelo "pequeño" de New 3DS contará con frontales intercambiables para personalizar la consola.

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal
en Tokio



■ PS4 y PS3 ■ Acción/Rol ■ Square Enix ■ Lanzamiento: 2015

UN MITO RPG AL ESTILO DYNASTY WARRIORS

DRAGON QUEST HEROES

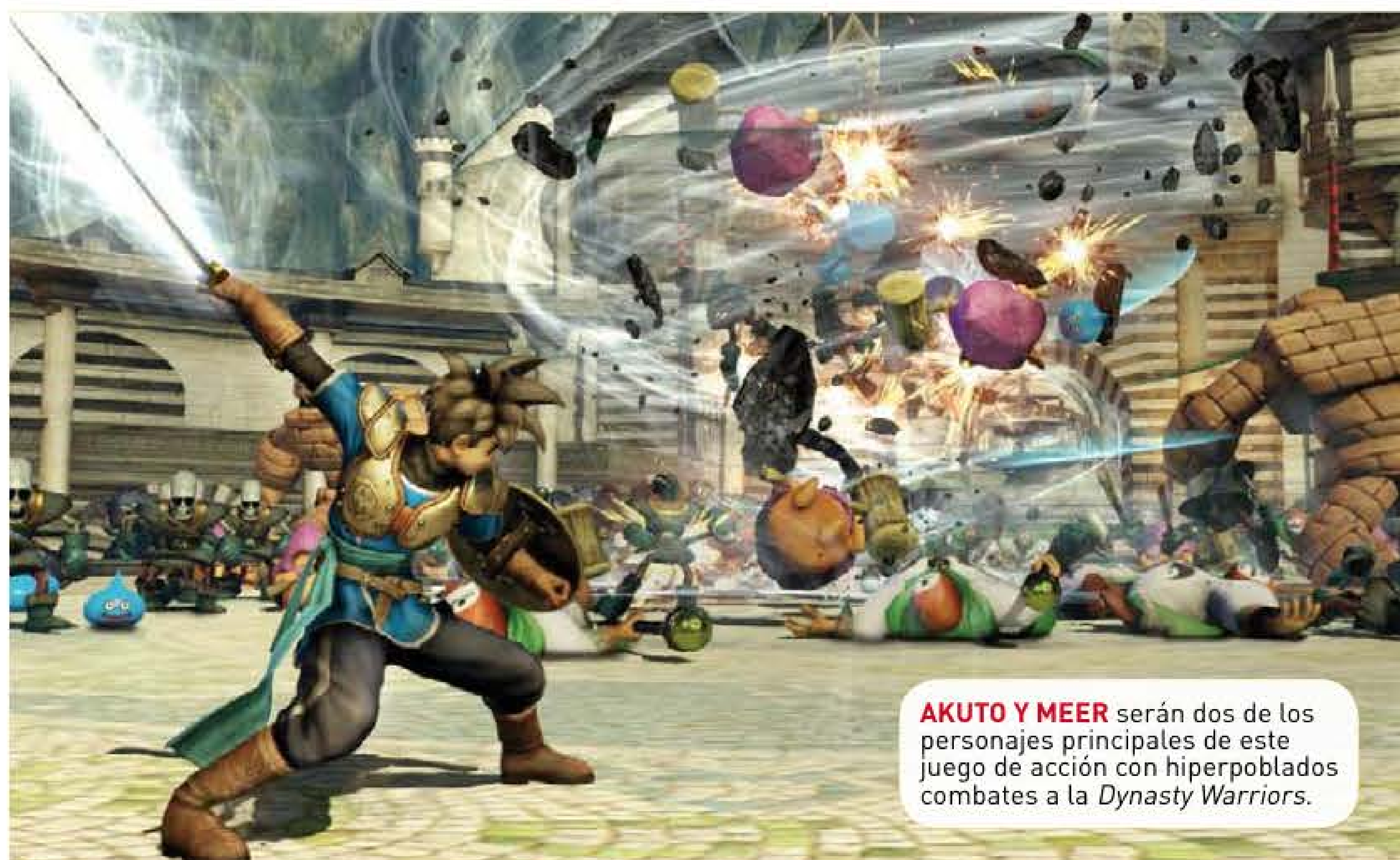
Una de las sagas más queridas por los japoneses aterrizará en PS4 y PS3, pero no con las formas de un juego de rol clásico, sino abrazando la acción al estilo "Musou"...

■ **AQUÍ, EN JAPÓN, DRAGON QUEST ES UNA DE LAS SAGAS** de RPGs más queridas y exitosas, que en sus mayores momentos de gloria llegó a afectar a la economía nipona (el día que se lanzaba una nueva entrega crecía el absentismo laboral). De hecho, su fama es superior a la de *Final Fantasy* y, por eso, ha sorprendido que por fin se anunciara una nueva entrega para las máquinas de Sony, después de varios años centrada en las máquinas de Nintendo.

Pero tampoco nos engañemos, *Dragon Quest Heroes* no será un *DQ* "canónico", una entrega numerada que forma parte de la saga. Se trata de un "spin-off" desarrollado por el Omega Studio de Koei, responsables de los *Musou* o *Dynasty Warriors*, pero que ha involucrado a los principales responsables de ambas compañías, como Yuji Horii (el creador de *Dragon Quest*) y Kou Shibusawa (productor de Koei).

➔ **DRAGON QUEST HEROES** nos pondrá en el pellejo de Akuto y Meer, dos comandantes de la guardia imperial del reino de Elsarse (aunque parece seguro que habrá más personajes manejables, cada uno con armas y ataques especiales propios). En dicho reino, convivían pacíficamente humanos y monstruos, hasta que un buen día los monstruos comenzaron a atacar a los humanos. Descubrir por qué y si es posible devolver a los monstruos a su naturaleza pacífica será el objetivo del juego que, como no podía ser de otra manera, adoptará las formas de un beat'em up en tercera persona, muy en la línea de *Dynasty Warriors*. Así pues, nos esperan multitudinarias batallas, que en esta ocasión serán contra algunas de las criaturas más recordadas del universo *DQ*, desde los famosos limos o "slimes", cíclopes, esqueletos, golems, dragones... algunos de ellos de tamaño gigantesco.

➔ **PS4 Y PS3 SON LAS PLATAFORMAS ELEGIDAS** para el regreso de *DQ* a las consolas de Sony, prometiendo el mismo contenido en ambas, pero una superior puesta en escena en el hardware más nuevo. No se pondrá a la venta en Japón hasta 2015...


AKUTO Y MEER serán dos de los personajes principales de este juego de acción con hiperpoblados combates a la *Dynasty Warriors*.


EL STUDIO BIRD, o lo que es lo mismo, Akira Toriyama (Dragon Ball) ha diseñado de nuevo los personajes.


LIMOS, CÍCLOPLES, GOLEMS, esqueletos, magos... los principales monstruos de *DQ* estarán en *Heroes*.


CADA HÉROE contará con su arma (espada, lanza, armas arrojadizas...), así como ataques especiales exclusivos de ellos.

OJO AL DATO

Dragon Quest Metal Slime Edition es el nombre de la edición limitada de PS4, que llegará a las tiendas niponas junto con el juego en 2015. La consola será el primer modelo que se comercialice en gris, y tanto en la carcasa como en el mando que la acompañará estará muy presente el Slime (o limo en castellano), el enemigo más representativo del juego. Además, incluirá una figura del limo, para situarla sobre la consola...



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→¡Virtuales saludos desde Japón! Bandai Namco, y en concreto el Tekken Team, han sido los primeros en mostrar qué puede hacer un desarrollador nipón con Project Morpheus: la demo Summer Lesson. En ella nos encierran en una habitación con una estudiante virtual, con la que podemos interactuar de diversas formas... e incluso intentar mirarle el escote.



→Cambiando de tema...
Sony también ha confirmado que en futuras actualizaciones de firmware de PS Vita y PS4 será posible cambiar el tema del menú principal. Por ahora han enseñado algunos ejemplos con personajes y próximos lanzamientos, como con la pseudomascota Toro. Todo parece indicar que los temas solo estarán disponibles a través de PS Store...

→Yakuza Zero ya es oficial...
Y se tratará de una precuela ambientada en Tokyo y Osaka, a finales de los años 80. Podremos revivir los años "mozos" de los principales personajes de la saga (y en algunos casos, con cambios importantes en físico, como Majima Goro). Saldrá para PS4 y PS3 durante la primavera de 2015 y de momento, solo en Japón...



aquíTokio

ÚLTIMA HORA



➔El mejor rol estudiantil para PS3... ¡Y PS4 en 2015!

Atlus también ha confirmado que la siguiente entrega de su aclamada serie de J-RPGs, *Persona*, llegará el próximo año tanto a PS3 como a PS4. Mantendrá las señas de identidad de anteriores entregas, desde una ambientación estudiantil a secuencias de anime, con un nuevo tema central de fondo: conseguir la libertad...



➔Más nombres propios del rol que vuelven en 2015

Persona no es la única saga de juegos de rol que volverá en 2015. Ys, de Falcom, volverá con una nueva entrega para PS4 y PS Vita, con una trama que se situará entre Ys V y VI, de los que incluso llegaremos a ver algunos personajes. Actualmente se encuentra a un 30% de desarrollo y desde Falcom prometen nuevos elementos de juego.

➔Los piratas del sombrero de paja, al abordaje de PS4

Bandai Namco y el Omega Team de Koei ya han desvelado que trabajan en la tercera entrega de *One Piece Pirate Warriors*. A falta de más detalles, el juego llegará a PS3 y Vita, a las que por primera vez se unirá PS4, que contará con mejoras gráficas y jugables, aún por especificar. Tampoco se conoce la fecha, pero todo apunta a 2015...



El blog de Kagotani

Todo ha acabado (antes de empezar)

El TGS está a punto de empezar y yo debería estar hablando de los nuevos títulos que quiero ver, en especial los que van a aupar a PS4 a en Japón, pero las cosas han cambiado. Nintendo ha desvelado New 3DS para octubre. Y todo ha acabado.



Se ha acabado porque la conferencia de PlayStation ha confirmado que no habrá grandes títulos para PS4 en Japón antes de marzo de 2015. Pensábamos que veríamos un chorreo de títulos para finales de año, pero no ha sido así. Cuando SCE promociona *Destiny* como su título más gordo para el momento más importante del año, pues... no suena muy bien. Así, Nintendo parece ser, una vez más, la ganadora. El aumento real en confort de New 3DS es brutal, y el lanzamiento combinado con *Monster Hunter 4G* pondrá a la portátil en órbita. Así, en 2015 veremos títulos específicos de la portátil, algunos ports de Wii, lo que permitirá tener una idea más acertada de lo que va a suponer el aumento de las especificaciones técnicas (al menos en términos de calidad visual). Siendo sincero, me muero por jugar a *Xenoblade Chronicles* y sueño con *Mario Galaxy*...

« A XBOX ONE NO LE FALTA NI CALIDAD NI OPORTUNIDADES, VIENDO LA DEBACLE DE PLAYSTATION 4 EN JAPÓN »

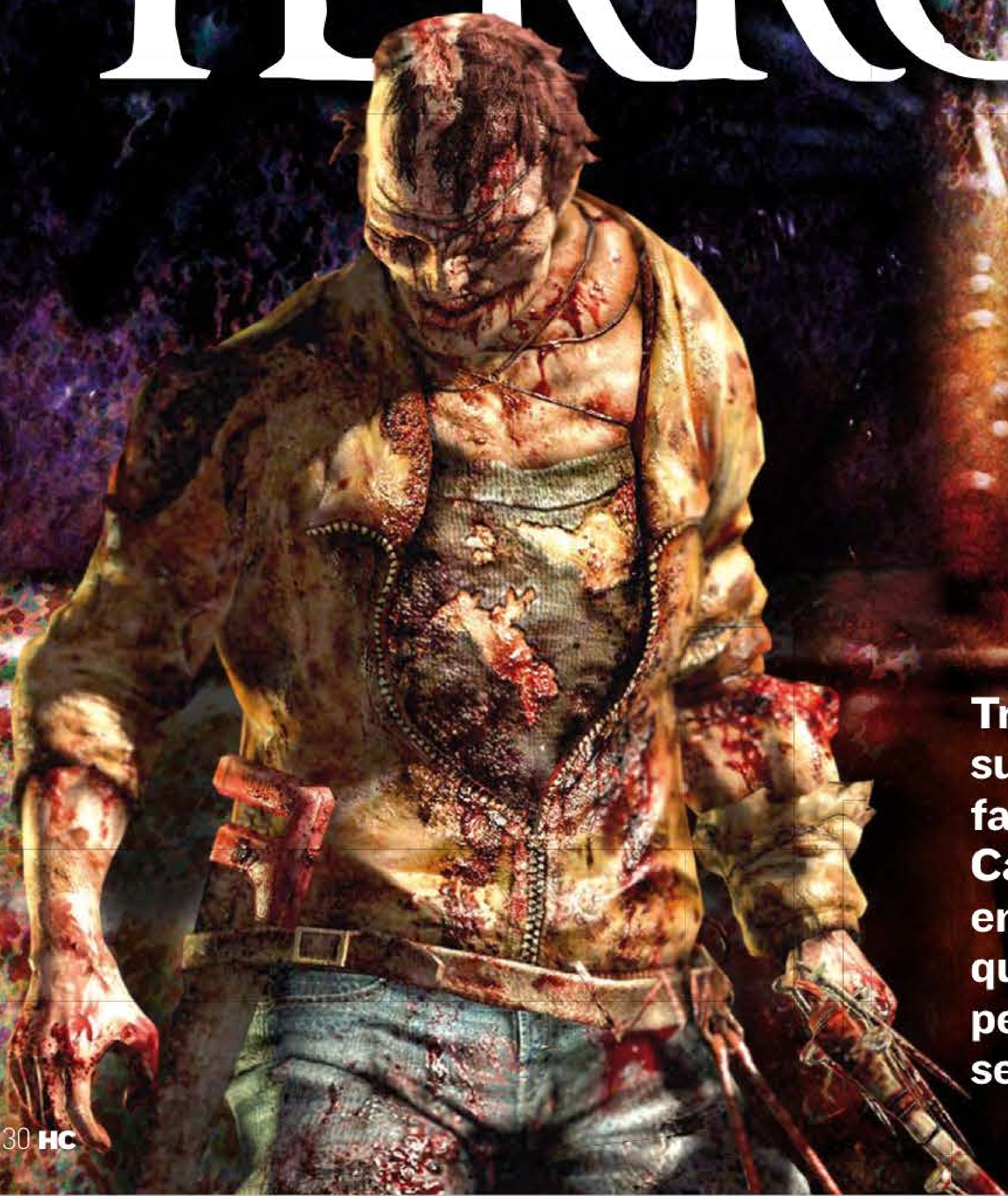
¿Qué más? Mientras que las ventas de PS4 sigan siendo bajas, será interesante ver si un juego como *Yakuza Zero* hará saltar a los jugadores de PS3 a PS4. Ahora mismo, se estima que sólo la mitad de las más de 600.000 PS4 vendidas en Japón están activas, y son pocas. Imagino que *Metal Gear Solid* en marzo debería ayudar, suponiendo que no acabe como la 4ª entrega, que vio cómo muchos jugadores vendían juego y consola tras completarlo. Recuerdo la cantidad de PS3 de 2ª mano que había en Akihabara a los 2 días del lanzamiento...

Ahora le toca a Microsoft. Xbox One ya ha sido lanzada aquí, pero nadie lo sabe, porque no se ha hecho ningún esfuerzo para promocionarla. Sé que la oficina nipona lo intentó, pero he oído que la central americana se lo negó. Verdad o no, el interés es bajo, inadecuado para uno de esta envergadura. A Xbox One no le faltan ni calidad ni oportunidades, viendo la debacle de PS4.

Eso no significa que Microsoft de la vuelta a las tornas en una noche, pero si que había una gran oportunidad para empujar la marca Xbox, y dar a conocer la máquina y sus capacidades multimedia. Llevaría muchas páginas explicar las razones por las que Xbox fracasa una y otra vez en Japón, sobre las oportunidades clave que han sido perdidas, principalmente porque la gente no entiende Japón y su industria. Los jugadores japoneses que buscan una experiencia puntera están atrapados entre Microsoft, que ha decidido que es una causa perdida, y Sony, que en cierto modo ha abandonado Japón e incluso ser una compañía nipona. Así que es momento de reservar mi New 3DS para asegurarme que tendré una el primer día...

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

28 DÍAS DE PURO TERROR



Tras la decepción que supuso para muchos fans *Resident Evil 6,* Capcom trabaja ya en el título con el que quieren redimirse, pero... ¿estarán en la senda correcta?

PS4 - PS3- XO - 360 - PC
Capcom **Terror** **2015**

Aunque muchos esperábamos el anuncio de *Resident Evil 7*, Capcom finalmente ha optado por continuar la subsaga *Revelations* para congraciarse con los fans más acérrimos de la franquicia, un tanto desencantados tras el excesivo viraje hacia la acción de la última entrega. No en vano, el primer *Revelations* recuperaba en algunos de sus pasajes la esencia original de la saga, con algún que otro puzle, posibilidad de recorrer el mapeado con cierta libertad y algún que otro susto. Sí, la acción seguía muy presente... pero sin llegar a los descerebrados extremos de la última entrega numerada.

➔ REVELATIONS 2 RECUPERA A CLAIRE REDFIELD como personaje principal, una veterana de la serie a la que ya hemos manejado en *RE2* y *Code Veronica*. Al comenzar el juego, descubriremos que actualmente trabaja para la organización "Terra Save", que combate el bioterrorismo. Pero lejos de dejar atrás los horrores del pasado, una nueva pesadilla está a punto de desatarse a su alrededor.

Y todo comenzará en el propio cuartel general de "Terra Save": el mismo día en el que se celebra la fiesta de bienvenida para un nuevo miembro, Moira Burton (hija de Barry Burton, del primer *RE*), las oficinas sufren el ataque de unas fuerzas desconocidas. Tanto Claire como Moira caen inconscientes y al despertar comienza su particular viaje al horror...

Anteriormente, en Revelations...



TERROR CORAL. La trama nos lleva a alta mar, con Chris y un abultado grupo de personajes repartido por todo el globo. Estaba estructurado en episodios...



REVISIÓN. En 2013 se lanzó una versión para PS3, 360 y PC, que añadía mejoras técnicas, así como nuevos modos, cooperativo local, nuevos personajes y más...



ORIGEN. El juego se lanzó en primer lugar para 3DS, y fue el primero en venderse con el "Circle Pad"...

CAPCOM PREPARA ACCIONES para que los fans puedan comentar y especular sobre los episodios. Habrá más info en la web oficial.



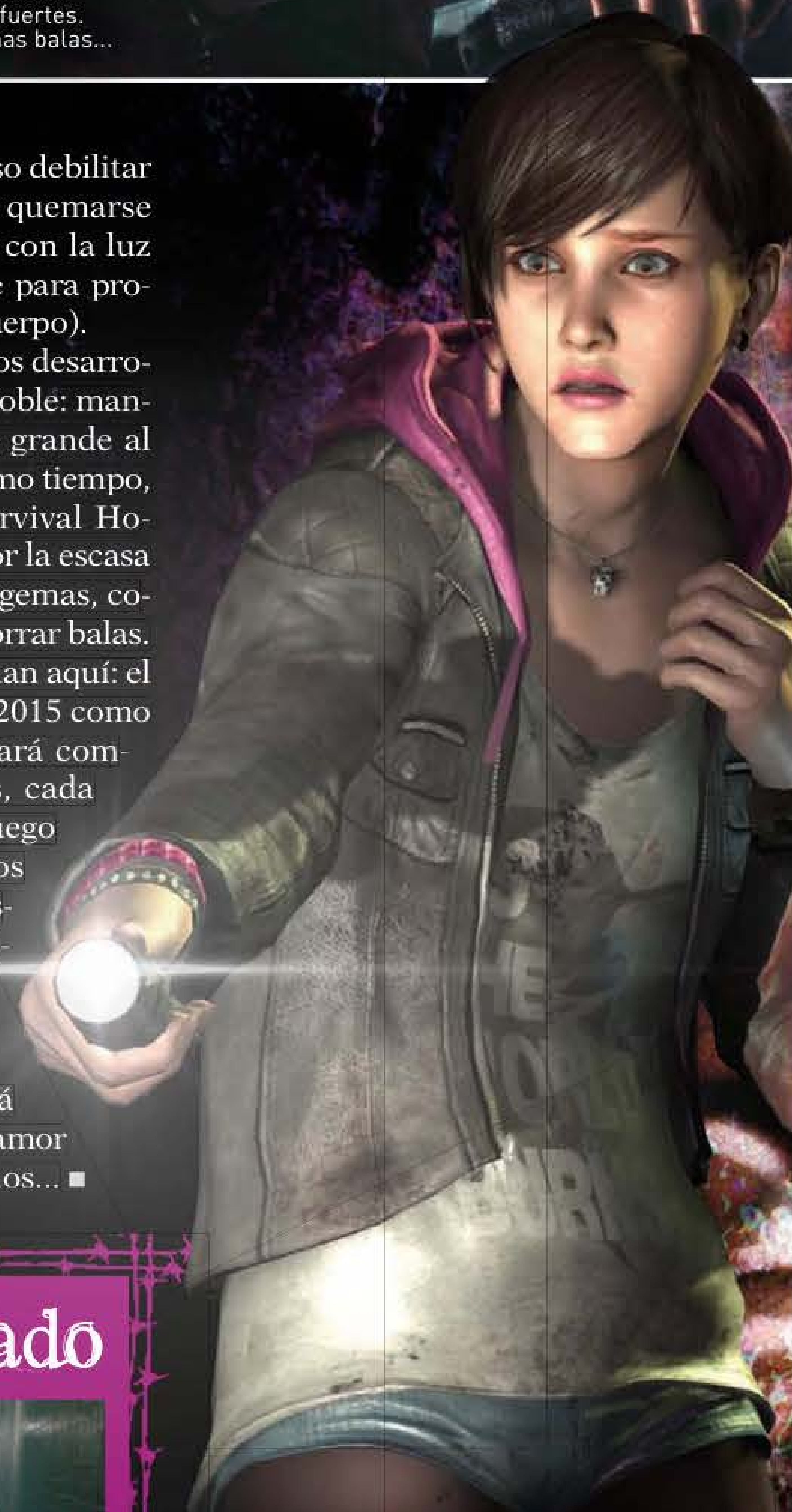


LOS AFLIGIDOS serán los enemigos de esta entrega. No son zombies, ni humanos... pero son rápidos, duros y fuertes. Y no habrá muchas balas...

Y es que ambas despertarán en una especie de cárcel abandonada, en una remota isla, sin saber quién y por qué las ha llevado hasta allí... aunque pronto comenzarán a hablar con su captor por medio de unas pulseras especiales enganchadas a su muñeca, que cambian de color cuando el personaje siente terror. Y lo sentirán pronto, ya que la cárcel, que es solo uno de los muchos escenarios que nos esperan, estará poblada por los "afligidos", un nuevo tipo de enemigo que nos ha recordado a los "ganados" de *RE4*: no son zombies, se mueven rápido y, sobre todo, son muy fuertes.

DURANTE LA AVENTURA MANEJAREMOS A CLAIRE Y MOIRA, y podremos alternar el control en cualquier momento con tan solo pulsar un botón (no faltará la opción de jugar la campaña en cooperativo). Claire será la experta en armas y combate, mientras que Moira será un personaje más de apoyo (tiene algún trauma que le impide coger armas de fuego, no así armas blancas), y podrá usar su linterna para localizar ítems en la oscuridad o incluso debilitar a los afligidos, que parecen quemarse y "echar humo" al contactar con la luz (algo que aprovechará Claire para propinarles un golpe cuerpo a cuerpo).

Todo esto, sin olvidar que los desarrolladores buscan un objetivo doble: mantener y explotar lo que hizo grande al anterior *Revelations* y, al mismo tiempo, recuperar la esencia del Survival Horror, como tener que mirar por la escasa munición y planificar estratagemas, como recurrir al sigilo, para ahorrar balas. Pero las novedades no terminan aquí: el juego llegará a principios de 2015 como una aventura episódica. Estará compuesto por cuatro capítulos, cada uno con muchas horas de juego y un final dramático, que nos dejará con el alma en vilo esperando el siguiente. Se lanzarán de forma semanal, a un precio de 5,99 euros por capítulo (habrá pase de temporada y edición física). ¿Será la fórmula para recuperar el amor de los fans? Pronto lo sabremos... ■



CLAIRE Y MOIRA SERÁN LAS DOS PROTAGONISTAS DE ESTA AVENTURA POR EPISODIOS

Remasterizando lo remasterizado



RESIDENT EVIL REMASTER. Si *Revelations 2* no te atrae, podrás volver al primer *RE*. A principios de 2015 llegará *RE HD Remaster*, remasterización de la versión de GameCube.



PARA TODOS. Llegará a PS4, PS3, XO, 360 y PC, con mejoras como correr a 1080p, modelos y texturas mejorados, sonido 5.1, modo de pantalla 4:3 y 16:9, nuevos modos de control...

Una temporada de 4 episodios...



UNO A LA SEMANA. *Revelations 2* estará compuesto por 4 episodios, que irán llegando de forma semanal a las tiendas digitales (PSN...) a 5,99 euros cada uno.



PASE DE TEMPORADA. Por 24,99 se podrá conseguir el pase de temporada que da acceso a los 4 capítulos y contenido adicional que será desvelado en breve.



EDICIÓN FÍSICA. Tendrá el mismo contenido que el pase, y se lanzará la semana en que el último capítulo llegue a las tiendas digitales. Precio por confirmar.



LA LINTERNA será una de las armas de Moira: debilita a los afligidos y permite localizar ítems en zonas oscuras.





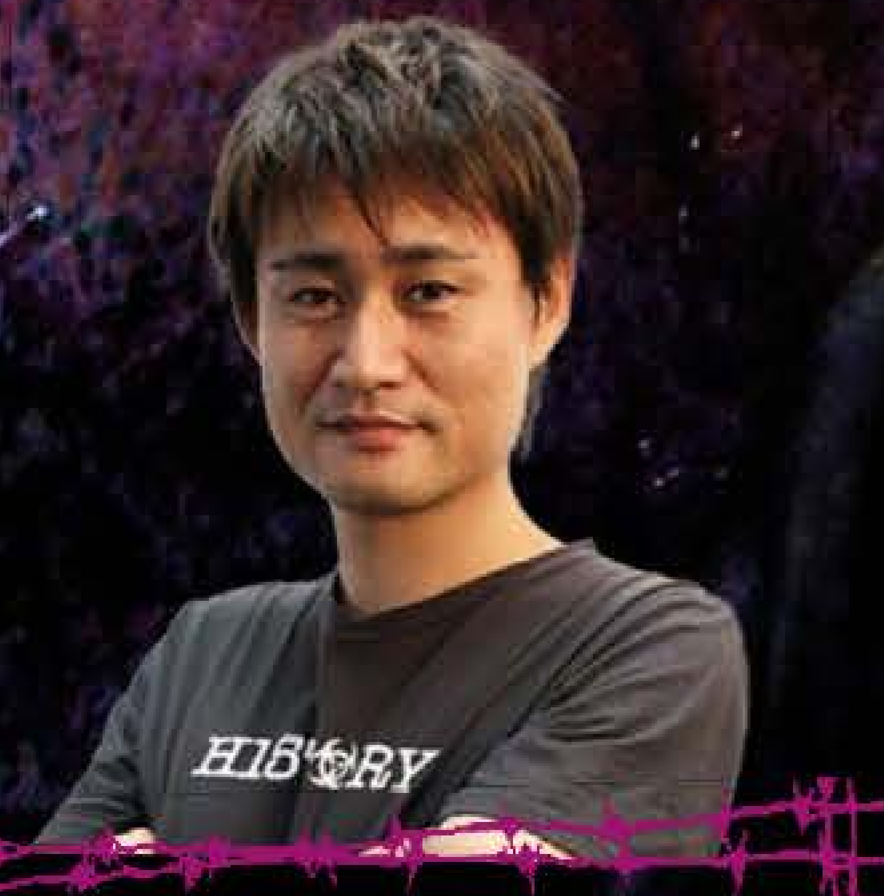
LA ATMÓSFERA será tan tétrica como en otros *RE*. En PS4, XO y PC, a 1080p y 60 fps.





LAS PULSERAS de Claire y Moira serán el nexo con su captor y cambiarán de color para reflejar su nivel de terror.

Hablamos con
MICHITERU OKABE
productor de *Resident Evil Revelations 2*



TERROR SEMANAL PARA CONECTAR A LA COMUNIDAD

Revelations 2 **llegará en formato digital episódico (y en disco), un nuevo esquema que puede plantear dudas... y que su productor resuelve.**

La trama del primer *Revelations* se dividió en capítulos, y su secuela llegará a las tiendas digitales como capítulos descargables. ¿Es la evolución natural del concepto de *Revelations*? ¿Cuál cree que será la reacción de los fans?
La estructura por episodios estaba en el primer *RE Revelations*, así que la decisión de lanzar *RER2* como episodios descargables nos permite llevar el concepto más lejos, con excitantes situaciones de suspense entre episodios que dejarán al jugador con ganas de saber qué va a pasar y esperando ansiosamente el siguiente giro en la trama.

El juego se ha diseñado para resultar divertido a los jugadores que nunca han probado un *Resident Evil*. Pero también espero que tomen parte en la conversación sobre el juego según se lancen los episodios, y que se comuniquen con los fans veteranos para aumentar su disfrute del juego descubriendo más sobre la historia y pasado de los personajes.

Como se lanzarán de forma semanal, esperamos que los consumidores compartan sus pensamientos e ideas y disfruten con la expectación entre cada lanzamiento, de forma similar a cómo lo haría la audiencia de una serie de TV. Con la temporada completa y la edición física estamos dando a los fans más opciones que nunca para experimentar los horrores de la serie *RE*, y esperamos que los fans quedarán satisfechos con la elección de este nuevo método.

> “CADA EPISODIO DEJARÁ UNAS 2 HORAS DE JUEGO, Y UN TOTAL DE 8 PARA TODA LA TRAMA”

Otras aventuras de terror por capítulos, como *The Walking Dead*, han demostrado que los capítulos descargables funcionan. ¿Piensa que esta fórmula funcionará en *Resident Evil*?
Como los pilares y diseño de la serie *Revelations* son similares al de una serie dramática, somos optimistas y pensamos que los fans acogerán esta nueva vía de lanzamiento. Mantendremos la emoción alta a lo largo del lanzamiento de cada episodio a través de varios eventos en tiempo real con la comunidad en RE.net, por ejemplo, haciendo que sea un acontecimiento más para que los fans participen. Hablaremos pronto de las formas en que los fans podrán involucrarse, pero esperamos que el breve tiempo entre episodios hará que los jugadores se suban a este nuevo paso en la serie. También habrá edición en disco para aquellos jugadores que lo prefieran, pero haciendo el juego episódico y uniendo eso a la comunidad, esperamos llegar a nuevos jugadores con este título y que se enganchen a *RE* mientras disfrutan con este evento de terror.

La nota de prensa anuncia"horas de gameplay en cada episodio". ¿Cuánto tiempo puede llevar superar un episodio a un jugador medio? ¿Tendrán decisiones que afectarán a la evolución de la trama? ¿Serán rejugables? ¿Tendrán coleccionables?
Cada episodio dejará unas 2 horas de juego y un total de 8 para toda la historia, dependiendo de la velocidad y habilidad del jugador. Y el modo Raid incrementa mucho la duración del juego. También hay gran variedad de coleccionables. Respecto a la historia, no detallaré mucho para no destripar nada, pero habrá



CLAIRE REDFIELD y Moira Burton son, por ahora, los dos personajes protagonistas... pero quizá se desvelen más en el futuro.

cosas que cambiarán la historia dependiendo de las acciones y decisiones del jugador. Esto también será parte de la diversión de jugarlo al tiempo que los episodios se vayan lanzando, ya que los jugadores podrán hablar en la comunidad sobre lo que hicieron comparado con otros jugadores.

***RER* ofreció un montón de personajes jugables, pero la secuela, por ahora, solo ha presentado a Claire y Moira. ¿Podemos esperar más personajes jugables en cada episodio?**
Ahora nos estamos centrando en el regreso de Claire Redfield y la nueva recluta Moira Burton. Esperamos que los fans estén atentos a la última hora del título para saber más sobre los giros de la trama por anunciar.

Querías volver a las raíces del Survival Horror, con menos acción explosiva, menos munición... ¿Qué hay sobre los puzles y la exploración? ¿Cuál será su papel en esta entrega?
Los puzles y la exploración son muy importantes en la serie *RE* y los hemos incluido en *RER2* de muchas y divertidas formas. Nuestros diseñadores han invertido mucho tiempo en esta parte del juego, ajustando estos elementos, y estamos seguros de que los resultados son representativos de una verdadera experiencia *RE*.

¿Seremos capaces de volver atrás y explorar el mapa con total libertad como en *RER* o la estructura en episodios ha limitado esta libertad?
Según avancen los episodios, las localizaciones cambiarán, de modo que los jugadores disfrutarán explorando nuevos y terroríficos escenarios en cada episodio.

Moira y Claire llevan unos brazaletes en sus muñecas que cambian de color según su nivel de terror. ¿Puedes ampliar su papel en la historia?
Estos brazaletes son una parte importante de la historia, pero tendrás que esperar a verlo mientras juegas. ¡Contártelo todo ahora no sería divertido!

La edición física y la temporada completa tendrán contenido adicional. ¿Habrá modo Mercenario, Raid...?
El modo Raid fue muy popular en el primer *Revelations* y estamos encantados de confirmar que volverá en *RER2*. Daremos pronto más detalles sobre los contenidos jugables adicionales de *RER2*.

> **“EL MODO RAID FUE MUY POPULAR EN EL PRIMER *REVELATIONS* Y VOLVERÁ EN *RER2*”**





MÁS TERROR PARA LA





SILENT HILLS

Sin confirmar **Konami** **Terror (y del bueno)** **2016**

Ha bastado una demo, bautizada como *P.T.* (Playable Teaser) para devolver la fe en la serie *Silent Hill*, que con cada nueva entrega se ha ido alejando del terror original. Y es que gracias a esta terrorífica demo, que transcurre en el pasillo de una casa, los sustos están garantizados, ofreciendo un terror tan intenso como desasosegante, del que no sentíamos hace tiempo. Atmósfera, iluminación, sonido... todo está orquestado para poner en tensión desde el primer minuto. Esta demo, además, encerraba un gran secreto, que fue desvelado rápidamente por la comunidad de jugadores: Hideo Kojima se escondía tras *P.T.* junto a un equipo que ha organizado para reiniciar la terrorífica serie de Konami bajo su batuta y con el título de *Silent Hills.* No llegará hasta 2016 y poco o nada tendrá que ver con la demo, que simplemente es una piedra de toque para ver de qué son capaces, pero si en dos semanas han podido programar P.T., no podemos ni imaginar lo que van a conseguir con dos años de tiempo. Uno a seguir de cerca.

ASÍ LUCIRÁ REEDUS como protagonista de *Silent Hills* gracias al motor Fox Engine.



EL TRÍO "CALAVERA"

HIDEO KOJIMA cuenta con dos aliados de lujo. Por un lado, el director de cine Guillermo del Toro, con el que compartirá la dirección del juego. Por otro, el actor Norman Reedus (Daryl Dixon en The Walking Dead), que será el prota de *Silent Hills.*

UNTIL DOWN

■ PS4 ■ Supermassive Games ■ Terror ■ 2015

Fue una de las sensaciones de la Gamescom de 2012, una aventura de terror adolescente para PS3 que hacía uso de Move... y que poco después pasó al ostracismo. Pero este año sus desarrolladores lo han vuelto a mostrar, y muchas cosas han cambiado. Para empezar, ahora un juego exclusivo de PS4. Este cambio ha venido motivado porque el estudio quería conseguir un mayor realismo gráfico y expresividad de los personajes, solo posible en la nueva máquina. Al mismo tiempo, se ha eliminado la vista subjetiva y el uso de Move, para ofrecer una experiencia en tercera persona. El guión también ha sufrido cambios, y ahora nos cuenta la historia de 8 amiguetes que se quedan tirados en una montaña donde pasan cosas extrañas. Podemos interactuar con cientos de objetos y tomar infinidad de decisiones que afectarán a qué personajes viven o mueren, dando paso a multitud de finales.



EL SALTO A PS4 se notará en los modelos y su expresividad, que ha ganado numerosos enteros.







NUESTRAS DECISIONES afectarán a qué personajes viven o mueren. Habrá sustos, gore, situaciones "a lo Saw"... Terror con un poso más adulto.

EL DESQUICIADO MUNDO del juego dejará criaturas como Boxhead, con una caja fuerte por cabeza. Y no será el único...

THE EVIL WITHIN

■ PS4 - PS3- XO - 360 - PC ■ Bethesda
■ Terror ■ 14 de octubre

Shinji Mikami, el creador de *Resident Evil*, parece dispuesto a renovar una vez más el género con su nueva aventura, un demencial viaje que nos pondrá en la piel del detective Sebastian Castellanos, quien cae inconsciente en una emboscada mientras investiga un brutal asesinato masivo. Al despertar, se encuentra en un retorcido mundo, donde los muertos campan a sus anchas, y aunque los decapite o los golpee, siguen volviendo a la vida (solo "mueren" prendiéndoles fuego). Es solo un detalle del desquiciado mundo que nos espera, donde incluso habrá enemigos invencibles a los que tendremos que evitar, como Ruvik, puzles de todo tipo, escasez de munición (aunque podremos usar el entorno a nuestro favor), drogas que nos proporcionarán efectos secundarios o una especie de silla eléctrica desde la que podremos mejorar nuestro arsenal. Cuando menos interesante...

EL SURVIVAL estará muy presente, desde una escasez considerable de munición a enemigos invencibles de los que tendremos que huir...





SOMA

PS4 - PC ■ Frictional Games ■ Terror ■ 2015

Aunque en el mundo de las consolas Frictional Games no son conocidos, en PC gozan de una gran reputación gracias a *Penumbra* y *Amnesia*, un soberbio juego de terror. Su nueva obra va a llegar a PS4, y será una aventura de terror en vista subjetiva, que tendrá lugar en un inquietante mundo submarino y donde no faltarán todo tipo de situaciones, desde esconderse de un enemigo a huir de él. Llegará en el primer trimestre de 2015 y según sus propios creadores, tendrá una duración estimada de unas 8 horas.





ALONE IN THE DARK ILLUMINATION

PC ■ Atari ■ Acción/Terror ■ Noviembre 2014

Uno de los títulos clave del género va a volver este año, de momento solo a PC, con un planteamiento radicalmente distinto a lo visto hasta ahora: será un juego de acción en una ambientación terrorífica, con cooperativo para 4 y diferentes clases de personaje (pistolero, hechicero...).



AMONG THE SLEEP

PS4 - PC ■ Krillbite Studios ■ Terror ■ 2015

Este original título de terror nos pondrá en la piel de un niño pequeño, cuya imaginación nos llevará a mundos terroríficos. Y como somos pequeños, solo podremos huir. La versión de PS4, aún sin fecha, será compatible con el visor de realidad virtual Project Morpheus, con lo que la experiencia promete ser aún más inmersiva...

Terror... pero a golpe limpio



DEAD ISLAND 2

Se desarrollará en California, con un sistema de combate más brutal, nuevos tipos de zombis... Solo para PS4, XO y PC.



DYING LIGHT

Techland, los creadores de *Dead Island* apostarán por una nueva IP que añadirá parkour (y más) a la fórmula zombie.



HELLRAID

También de Techland, pero en esta ocasión con una ambientación y enemigos más propios de la espada y brujería.

PS3 - Xbox 360 · Aventura · 11 de noviembre

MAREJADA

En su prolífica cruzada entre asesinos y templarios, Ubisoft ha dado un golpe de timón que nos trasladará hasta la otra cara del conflicto. Engañado por sus antiguos camaradas, Shay Patrick Cormac se lanza a la cacería marítima.

ASSASSIN'S CREED ROGUE

TEMPLARIA

De todas las sagas que han nacido al cobijo de las ya menguantes PS3 y Xbox 360, ninguna ha sido tan recurrente como *Assassin's Creed*, que desde 2007 prácticamente ha ido a entrega por año (sólo hubo un parón en 2008). En buena medida, esa fertilidad se ha debido al tono histórico, que ha permitido rememorar las cruzadas, el Renacimiento, la Revolución americana... El uso de diferentes ciudades (Damasco-Acre-Jerusalén, Florencia-Venecia, Roma, Constantinopla, Boston-Nueva York, Kingston-Nasáu-La Habana) ha permitido que, pese al carácter anual de la saga, cada entrega haya sido distinta a la anterior.

Conociendo ese bagaje, extensivo a entregas portátiles, no es de extrañar que Ubisoft haya vuelto a rezar en el altar de PS3 y Xbox 360. Sin embargo, a diferencia de lo que sucedió con *Black Flag* o de lo que están haciendo casi todas las compañías, en esta ocasión la empresa francesa ha declinado hacer un apaño intergeneracional. Así, mientras *Assassin's Creed Unity* verá la luz en PS4, Xbox One y PC, las dos consolas más veteranas del momento recibirán *Assassin's Creed Rogue*, un juego en el que han participado hasta siete estudios. El que se ha erigido como líder ha sido Ubisoft Sofía, que ya se ocupó de *Assassin's Creed III Liberation*, primero en Vita y luego remasterizado para sobremesa. Eso sí, ya hay rumores que apuntan a una futura edición mejorada para la nueva generación...

➔ **PARA SU ÚLTIMA ORACIÓN** en PS3 y Xbox 360, la saga del credo ha tomado algunas ideas de *Assassin's Creed III* (ambientación en Norteamérica en el siglo XVIII, con regreso de Nueva York incluido) y de *Black Flag* (navegación marítima y batallas navales) y les ha dado un pequeño golpe de timón. Así, por primera vez en la saga, viviremos el conflicto entre asesinos y templarios desde la otra orilla. El protagonista será Shay Patrick Cormac, un antiguo miembro de la hermandad que se pasará a las filas templarias en busca de venganza tras ser traicionado.

El juego beberá de mares y tierras casi a partes iguales, en medio de la Guerra de los Siete Años, en la que se enfrentaron las grandes potencias coloniales de la época, como Inglaterra y Francia, que serán quienes copen el protagonismo en el juego. Las heladas y vastas aguas del Atlántico Norte ▸▸



1715
ASSASSIN'S CREED IV

Rogue será la secuela de *Black Flag* en todos los sentidos, tanto por cronología como por predominancia de la navegación marítima. Por ello, veremos de nuevo a viejos amigos, como Adewale, el que fuera contramaestre de Edward Kenway en el bergantín Jackdaw.



1750-1760
ASSASSIN'S CREED ROGUE



1754-1776
ASSASSIN'S CREED III

Rogue transcurrirá en la etapa colonial previa a la independencia de Estados Unidos, hasta el punto de solaparse con *Assassin's Creed III*. Volveremos a ver a Heytham Kenway, padre de Connor, y a Achilles.

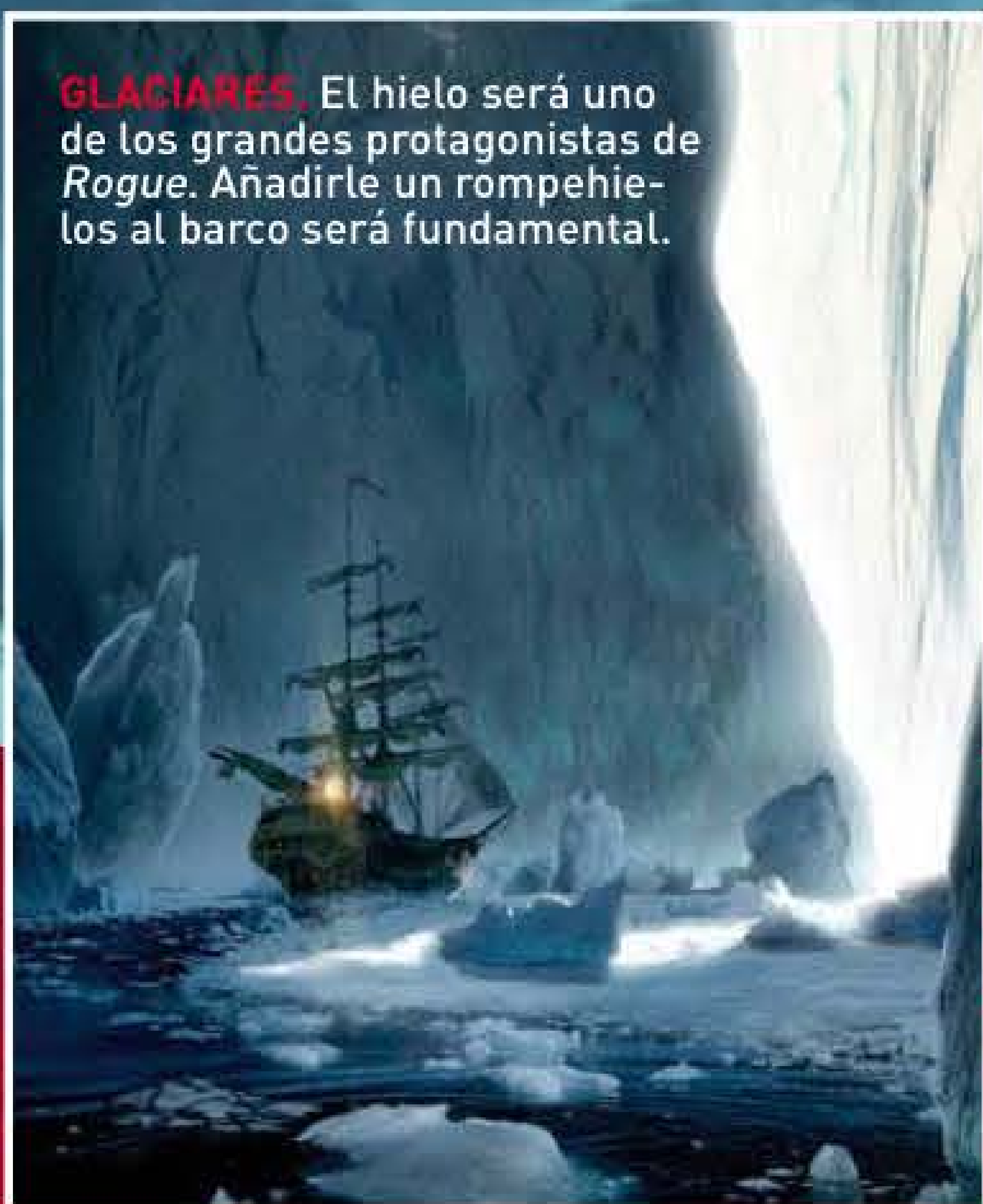
NAVEGACIÓN. El Morrigan será un barco muy manejable. El clima del océano será dinámico, lo que se traducirá en tempestades y fuertes oleajes.



ABORDAJES. Al eliminar al capitán de otro barco, la tripulación se rendirá y podremos captar el navío.







GLACIARES. El hielo será uno de los grandes protagonistas de *Rogue*. Añadirle un rompehielos al barco será fundamental.



TOMAR CUARTELES será una parte importante del juego. Habrá que destruir una serie de objetivos, eliminar al capitán del emplazamiento y cortar la bandera enemiga.

LA GUERRA DE LOS SIETE AÑOS

El juego se desarrollará en América del Norte a mediados del siglo XVIII, una época de conflicto entre las metrópolis europeas por el dominio colonial del mundo. Así, *Assassin's Creed Rogue* nos presentará tres escenarios principales, en América del Norte:



ATLÁNTICO NORTE. La zona más septentrional de este océano, en las cercanías de Canadá, se caracterizará por la presencia de icebergs, placas de hielo, islas...



NUEVA YORK. Ya antes de ser reconocida por la Gran Manzana, esta gran ciudad contaba con un gran encanto. En *Rogue*, la conoceremos como era en el siglo XVIII.



VALLE DEL RÍO. Este escenario será un híbrido que combinará la navegación en barco y la exploración a pie por la ribera, en la zona de los montes Apalaches.

serán un sitio de paso frecuente. Allí nos encontraremos con barcos de prisioneros, icebergs, emplazamientos militares que podremos conquistar, animales que cazar... El Morrigan, el barco que llevaremos, será más veloz y manejable que el Jackdaw que capitaneaba Edward Kenway. Será importante mejorarlo, pues, por ejemplo, habrá zonas a las que sólo se podrá acceder si tenemos un espolón capaz de romper el hielo.

Ahora bien, las partes en tierra firme también tendrán una gran relevancia. Por un lado, estarán los entornos naturales del valle del río. Por otro, Nueva York tendrá una gran presencia, aunque habrá que ver cuánto difiere realmente en tamaño o edificaciones respecto a la versión que ya vimos en *Assassin's Creed III*.

➔ LA CONDICIÓN DE TEMPLARIO de Shay Patrick Cormac será la excusa perfecta para introducir algunos elementos nuevos en el desarrollo. Dados sus orígenes, el protagonista podrá hacer todo lo que ya vimos ejecutar a Altaïr, Ezio, Connor o Edward, con un protagonismo indiscutible del "parkour" y los duelos de espada, pero habrá novedades. La más importante será el rifle de aire, que permitirá cargar diferentes tipos de municiones y granadas, lo que no sólo servirá para la acción, sino también para el sigilo. Asimismo, dispondremos de una máscara de gas para protegernos contra bombas de humo y gas venenoso. Al vivir la famosa guerra de la saga desde el bando inédito hasta ahora, algunas misiones nos obligarán a perseguir a asesinos que correrán como alma que lleva el diablo. Por suerte, la vista de águila nos permitirá localizarlos en el entorno y darles caza.

Técnicamente, el juego seguirá la línea vista en las últimas entregas. El mundo será enorme, tanto en su parte marítima como en su parte terrestre. En especial, destacarán los efectos gráficos que veremos mientras estemos en alta mar, como tempestades que se traducirán en un fuerte oleaje, extensiones de hielo que se quebrarán contra la proa del barco... La aurora boreal, que sólo veremos de vez en cuando, será una de las protagonistas indiscutibles.

➔ LA VENGANZA DEL EX-ASSASSIN Shay Patrick Cormac se consumará el próximo 11 de noviembre, en lo que promete ser la última aparición de alguien así en PS3 y 360. Los seguidores del credo lo traicionaron, pero no tardarán en pagar un alto precio.

UBISOFT SOFÍA HA TOMADO ALGUNAS IDEAS DE ASSASSIN'S CREED III Y BLACK FLAG Y LES HA DADO UN GOLPE DE TIMÓN

UN EXASSASSIN CON MUCHOS RECURSOS

Shay Patrick Cormac contará con nuevas armas y habilidades para plantar cara a sus enemigos. Toda herramienta es poca para vencer a los assassins:



ARMAS. La novedad más destacable es el rifle de aire, que permitirá a Shay eliminar a los enemigos o distraerlos con diferentes tipo de proyectiles. La vista de águila se ha mejorado y permitirá descubrir a enemigos escondidos.



MORRIGAN. El barco de Shay contará con nuevas armas, como ametralladoras o un reguero de aceite hirviendo. El espolón será un elemento clave, pues al mejorarlo podrá rajar placas de hielo para llegar a zonas inaccesibles a priori.

PARÍS BIEN VALE UN CREDO

ASSASSIN'S CREED UNITY

Tras propiciar el comienzo de la edad contemporánea, la Revolución francesa volverá a marcar un hito este otoño: la consolidación de la nueva generación de consolas con juegos hechos en exclusiva para sacarle partido.

UN NUEVO CAMINO

El juego contará con algunas características inexploradas en la saga, que contribuirán a darle una mayor rejugabilidad a la aventura de Arno Dorian:





LA AMBIENTACIÓN captará el lujo del París de finales del siglo XVIII, con lugares como el Palacio de Versalles.



PARÍS será la ciudad más grande de la saga. Habrá siete distritos muy diferenciados y, además, podremos acceder a edificios, catacumbas...



ARNO DORIAN tendrá que descubrir qué poderes se ocultan detrás del estallido de la Revolución francesa.

El último trimestre de 2014 va a traer consigo una avalancha de juegos, pero sólo unos pocos van a ser exclusivos para la nueva generación. Es el caso de *Assassin's Creed Unity*, que ha desarrollado el todopoderoso equipo de Ubisoft Montreal, en colaboración con otros nueve estudios. Como muchos fans venían pidiendo desde hace años, la Revolución francesa (1789) y París tomarán la vez como marco histórico-geográfico, de modo que reviviremos eventos como la toma de la Bastilla o la ejecución de Luis XVI. A través de un joven llamado Arno Dorian, ahondaremos en los entresijos de lo que fue el principio del fin del Antiguo Régimen.

COMO MUCHOS FANS PEDÍAN, LA REVOLUCIÓN FRANCESA Y PARÍS TOMAN LA VEZ COMO AMBIENTACIÓN

Esta vez, el desarrollo será totalmente urbano, en la capital de Francia, que será más grande que todas las islas de *Black Flag* juntas. La dirección artística, favorecida por la propia arquitectura de la ciudad, será bellísima, con zonas como la Île de la Cité (con la catedral de Notre Dame), Inválidos, el museo del Louvre, la Bastilla, el Palacio de Versalles... Como es habitual en la saga, todo estará dispuesto para sacar el máximo partido al "parkour", que será mucho más dinámico, ya que permitirá rebotar contra las paredes o caídas rápidas desde alturas muy elevadas. El sistema de combate también estará más pulido a la hora de encadenar golpes.

➔**EL SIGILO** se verá muy favorecido por el salto a la nueva generación. En especial, destacará la posibilidad de camuflarse entre muchedumbres formadas hasta por 5.000 individuos. También podremos colarnos por los edificios, ocultarnos en las sombras, apoyarnos en coberturas de forma más efectiva...

Tras un retraso de dos semanas, *Assassin's Creed Unity* llegará el 13 de noviembre, pero, como dijo Enrique IV, París bien vale una misa.

◀ **El cooperativo para cuatro** estará disponible en ciertas misiones secundarias. Cada uno cumplirá un rol: aportar disfraces, revivir, curar y recargar suministros.



◀ **Personalizar** al protagonista no será algo meramente estético. Cada prenda tendrá unas características y habrá un árbol de habilidad con distintas ramas.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS [illegible]	89	El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetirás la campaña hasta agotar sus secretos.
[illegible]	[illegible]	SONIDO [illegible]	88	
Lo peor		DURACIÓN [illegible]	82	
[illegible]		DIVERSIÓN [illegible]	91	
		PUNTUACIÓN FINAL	90	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

DESTINY. Los creadores de *Halo* vuelven con una IP original, un shooter galáctico con misiones cooperativas y modos competitivo... y una gran capacidad para "enganchar" a lo bestia.



PÁGINA 52

FIFA 15. El "rey" del deporte rey regresa fiel a su cita anual cargado de mejoras técnicas y jugables.



PÁGINA 58

FANTASY LIFE. Imagina un juego de rol nipón con un planteamiento a lo *Animal Crossing*... ¡y vicio asegurado!

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

16 ■ Shoot´em up ■ Activision ■ 1-12 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Guardián, forja una leyenda

DESTINY

Los creadores de Halo nos invitan a un viaje épico por salvar la última ciudad de la Tierra, en un punto de equilibrio perfecto entre el "shooter" y el rol online.

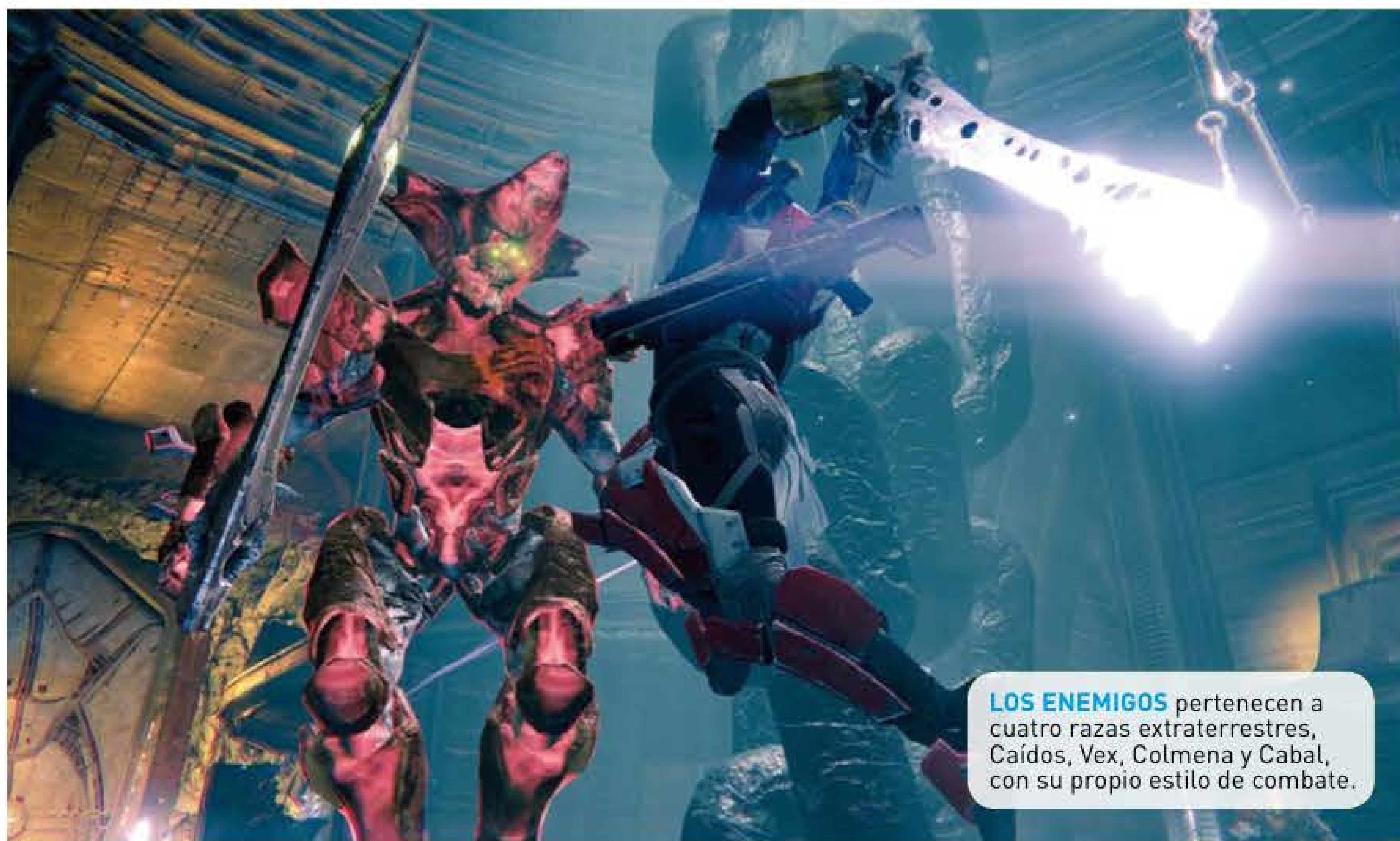

1

■ **EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS** no se queda en un "shooter" futurista. Bungie ha incorporado las mecánicas de disparos en primera persona, heredadas de los cinco primeros *Halo*, sobre un esqueleto de MMO y nos sumerge en un juego interminable, en que el verdadero objetivo -más allá de salvar la humanidad- es labrarse una leyenda entre los guardianes. Así, después de crear a nuestro personaje, con un sencillo editor, lo que nos espera en *Destiny* es una experiencia que integra a la perfección el modo historia, el multijugador cooperativo y las partidas "versus", mientras subimos de nivel, conseguimos equipamiento exótico y exploramos enormes localizaciones ambientadas en la Tierra, la Luna, Venus y Marte.

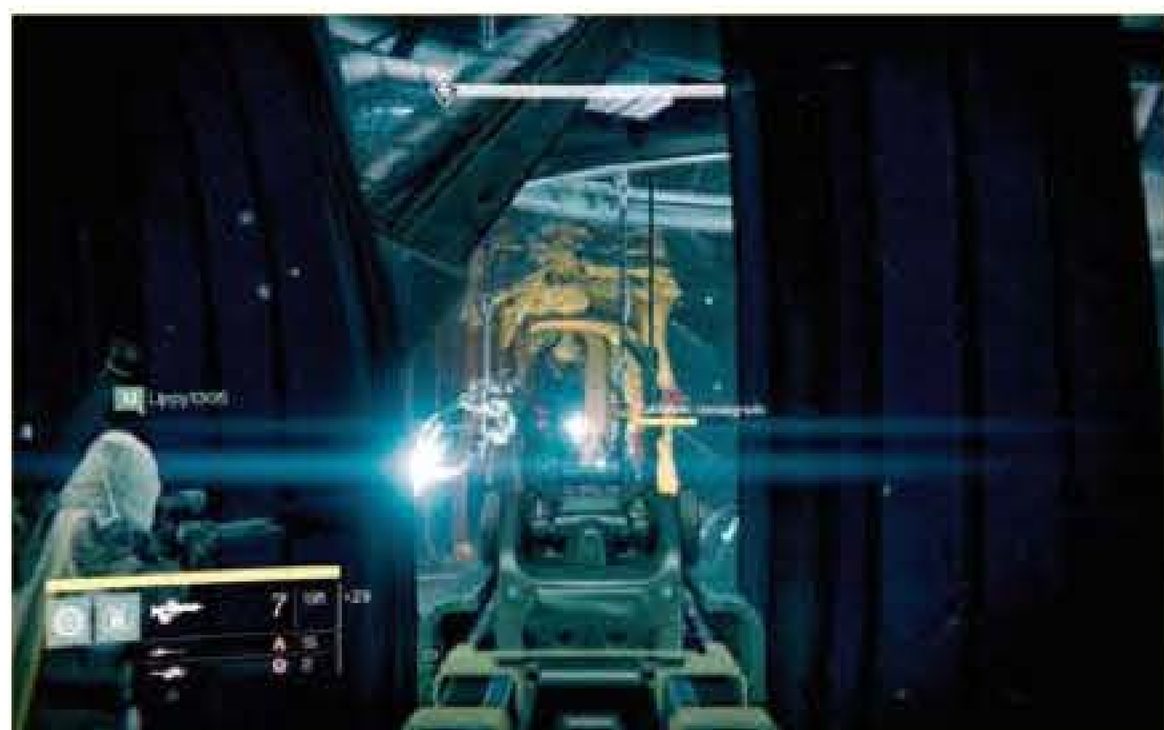
→**NUESTRA ODISEA ESTÁ ESTRUCTURADA EN MISIONES** de varios tipos. El modo historia nos habla del conflicto entre diferentes razas (humanos, caídos, vex y cabal) con un planteamiento convencional, que se beneficia de la cuidada Inteligencia Artificial de los enemigos y de un diseño de niveles muy abierto. Además, tenemos la posibilidad de participar en asaltos, junto a otros dos jugadores, e Incursiones (niveles de dificultad considerable, para 6 jugadores que estén en nuestra lista de amigos). Estos modos se completan con las patrullas: zonas abiertas en las que podemos explorar con libertad, conseguir botines o activar pequeños objetivos, que casi siempre consisten en limpiar una zona de enemigos. Así, la historia se puede terminar en unas 11 horas (y tardamos alrededor de 15 en alcanzar el nivel 20, el máximo que permite el juego con simple experiencia) pero lejos de terminar, en ese momento comienza *Destiny*. Entonces surgen nuevos asaltos, misiones heroicas y tenemos acceso a equipamiento legendario... y nuestras sensaciones evolucionan.

→**EL COMPONENTE SOCIAL ES UNA PIEZA CLAVE** del desarrollo. Además de compartir las misiones cooperativas y de alardear de nuestros logros (podemos comprar nuevas hipernaves o colibrís





LOS ENEMIGOS pertenecen a cuatro razas extraterrestres, Caídos, Vex, Colmena y Cabal, con su propio estilo de combate.



LAS ARMAS MEJORAN con su uso. Podemos acoplarle ópticas y munición especial, que hay que desbloquear.



EN LA HISTORIA nos cruzamos con la raza insomne, que añade interés a un argumento bastante convencional.

De patrulla por el Sistema Solar

Los niveles de Patrulla -uno por cada planeta- contienen una serie de balizas que activan misiones para los guardianes (casi siempre consisten en eliminar un número de enemigos o llegar a una zona del mapa). También nos permiten explorar en busca de secretos y botines.



LAS BALIZAS activan misiones de rastrear, eliminar a los enemigos de una zona o recoger suministros (que dejan caer algunos rivales abatidos).



EXPLORANDO (A PIE O SOBRE EL COLIBRÍ) podemos encontrar hasta 20 cofres de oro repartidos por todo el juego, botines, zonas secretas...

2



3



FORJA UNA LEYENDA

Nuestro objetivo en *Destiny* no sólo es proteger la última ciudad de la Tierra, sino convertirnos en un héroe legendario.

1. CADA GUARDIÁN ES DIFERENTE. Hay tres clases, tres razas (con dos géneros) y distintos aspectos faciales para personalizar a nuestro héroe.

2. PODEMOS COMPRAR NAVES Y COLIBRÍS cuyo aspecto "habla" de nuestras hazañas. Lo mismo ocurre con emblemas, armaduras y armas.

3. EN EL UNIVERSO PERSISTENTE. nos cruzamos con otros guardianes, participamos en eventos especiales y compartimos asaltos e incursiones.

-motos voladoras para explorar la superficie- sólo por su aspecto) existe un punto de encuentro, la Torre, para compartir nuestras experiencias con otros jugadores (y también comprar equipo, aceptar contratos y recoger recompensas).

Y como los roces entre tantos jugadores son algo inevitable, siempre podemos acudir al Crisol y solventar nuestras diferencias en partidas competitivas en los modos tradicionales: control, enfrentamiento, disputa, escaramuza y rescate. Para el modo "versus" compartimos el mismo perfil y la experiencia, lo que puede dar lugar a algunos desequilibrios, pero en general las partidas -hasta 12 jugadores- son tensas y el diseño de niveles (con uso de vehículos) es brillante. Tanto que recuerda a *Halo 3*, que es uno de los mejores ejemplos del género.

➔ EL APARTADO TÉCNICO DE DESTINY NO DEFINE la nueva generación, pero se mantiene a un nivel sobresaliente. Los escenarios son muy grandes y abiertos, con una iluminación brutal, que es capaz de captar los colores y reflejos ▶▶



Cazador

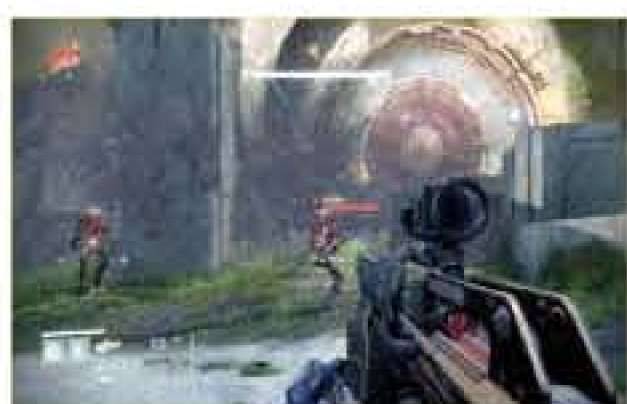
Se apoya en la velocidad, tanto con la espada como apretando el gatillo. Sus subclases son pistolero o acróbata de filo.

Cuatro mundos por descubrir

El juego comienza sobre la superficie terrestre, pero después de un par de misiones, conseguimos una nave capaz de salir de la órbita y llevarnos a otros tres escenarios:



LA LUNA parece desértica, pero bajo la superficie hay interminables túneles construidos por la Colmena, unos enemigos primitivos.



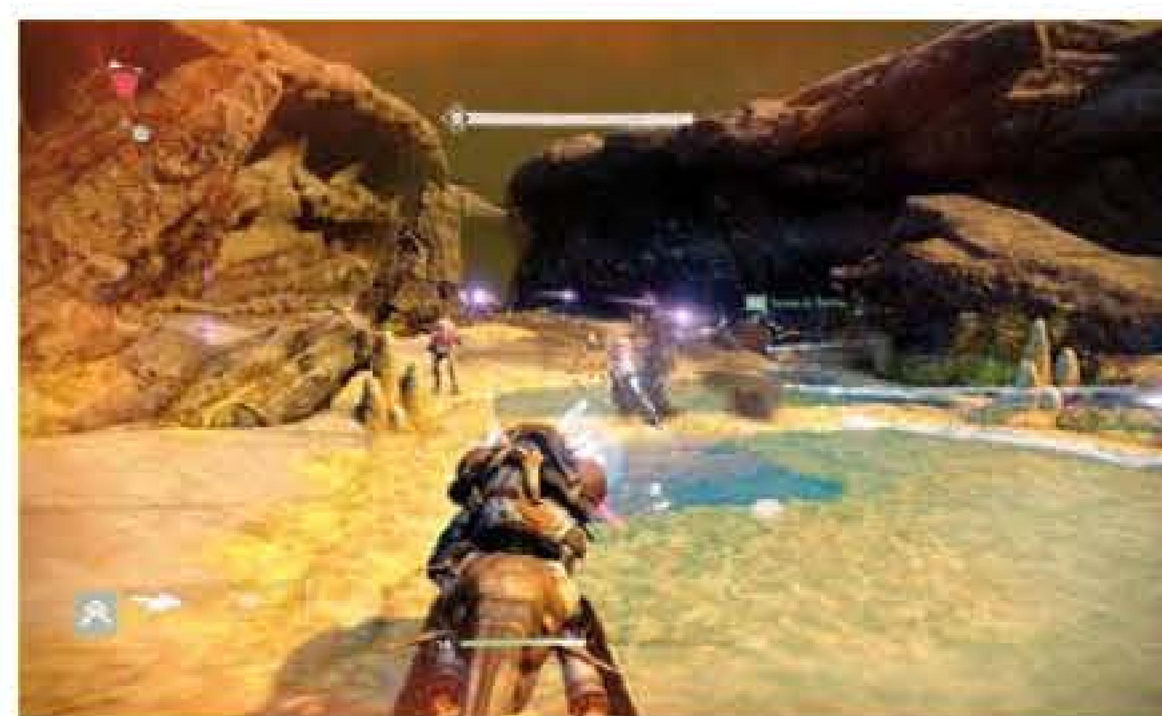
VENUS está ambientado entre bosques y construcciones abandonadas de los vex. Es el planeta más extraño que visitamos.



MARTE es un territorio hostil vigilado por legiones de los cabal. Dunas de arena roja y construcciones de estilo militar.



PODEMOS LLEGAR A NIVEL 20 con experiencia, y hasta el 26 a través de puntos de luz que nos otorga la armadura.



LA BARRACUDA y el Interceptor son vehículos armados que podemos arrebatar a nuestros enemigos.



CADA GUARDIÁN porta un arma principal, una especial y una pesada (ametralladora o lanzacohetes).



LOS ENEMIGOS FINALES son duros y bastante frecuentes. Protagonizan los momentos más intensos de la historia.



LOS ASALTOS son misiones cooperativas para una escuadra de tres jugadores, cuya dificultad aumenta considerablemente.



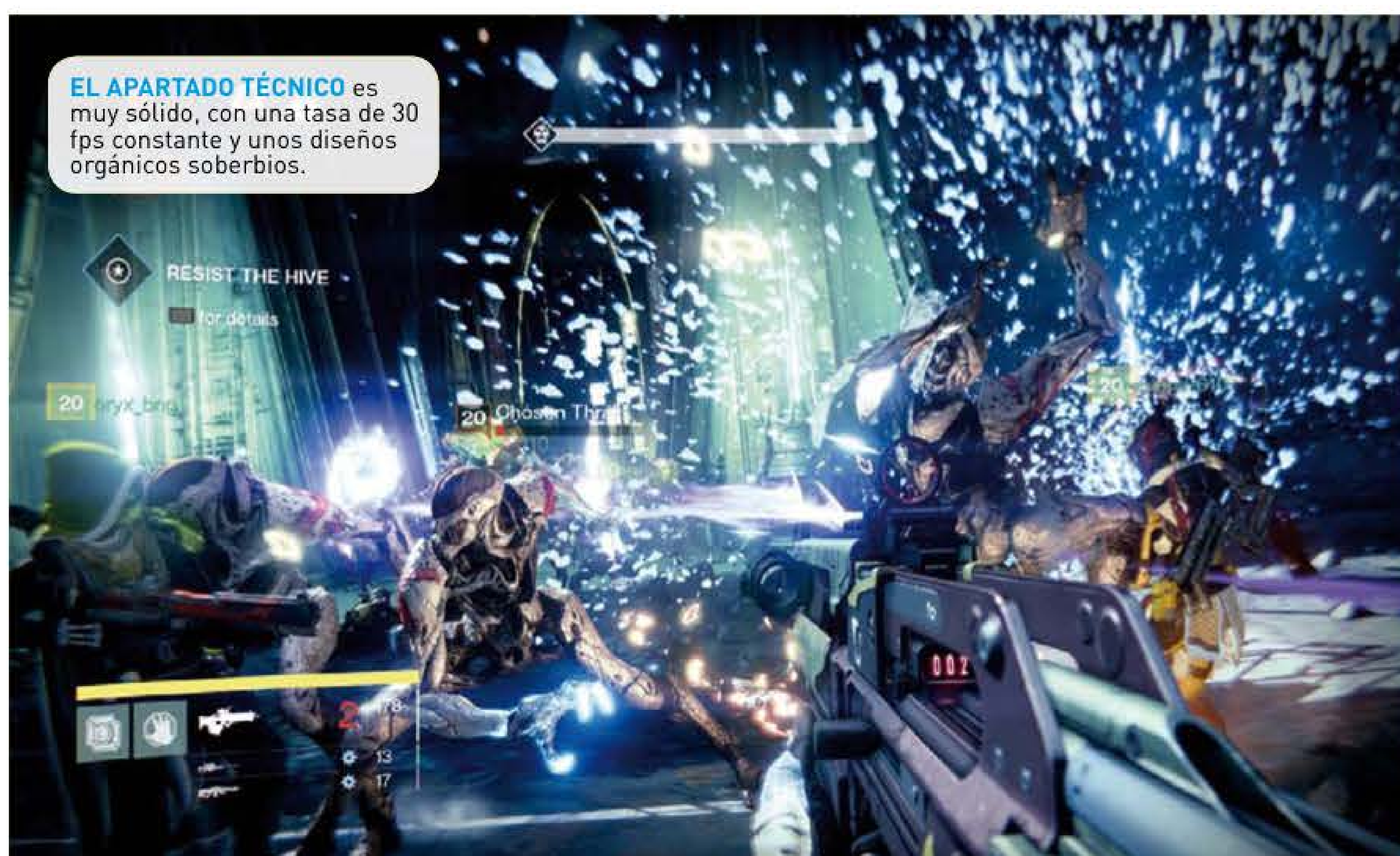
Hechicero

La subclase Viajero del vacío lanza un proyectil de luz, y Aedo del sol aumenta la eficacia de las habilidades.

de mundos extraños de una forma muy orgánica. Además, la tasa de 30 fps constantes (también en el juego de PS3 y Xbox 360) hace que el juego luzca de maravilla. Y sin embargo, todavía encontramos algunos fallos menores, en particular en la "generación espontánea" de algunos objetos y unos tiempos de carga bastante largos.

Lo más destacable, sin duda, es el diseño de armas, objetos... e incluso el interfaz, que le da al universo una integridad y un estilo muy particular. Hasta el apartado sonoro (con un buen doblaje al castellano y un tema del ex Beatle Paul McCartney para los créditos) es uno de los más cuidados que hemos disfrutado en años.

LA EXPERIENCIA DE CADA GUARDIÁN ES DISTINTA y por tanto, vais a encontrar opiniones muy dispares sobre este juego. Nosotros seguimos sumergidos en su universo, recorriendo hasta el último rincón para encontrar nuevos objetos y para hacer crecer nuestra reputación (con puntos de Grimorio, que se pueden utilizar también en la app para dispositivos móviles). El viaje que acomete-



EL APARTADO TÉCNICO es muy sólido, con una tasa de 30 fps constante y unos diseños orgánicos soberbios.





■ EL UNIVERSO DE DESTINY SE EXPANDE A DIARIO, CON MÁS EVENTOS Y JUGADORES ■





LA TORRE es el punto de encuentro entre jugadores. Se juega en tercera persona, y alberga tiendas, contratos, hangares...

Los combates en el crisol

El modo "versus" soporta un máximo de 12 jugadores en cinco modos de juego diferentes. El perfil de nuestro guardián es compartido, de forma que la experiencia (y el equipo) que ganamos en el modo historia o en el cooperativo también nos servirá en el competitivo, lo que puede dar lugar a algunos desequilibrios iniciales. El ritmo es brutal:



ANTES DE ENTRAR en el mapa (hay 11 disponibles) vemos nuestra hipernave junto a la de otros jugadores, aunque no tiene efectos en el juego.



EL DESARROLLO es similar a *Halo 3*, con mapas amplios, uso de vehículos y torretas, y un diseño muy vertical, que permite el uso de salto doble.



EL CRISOL OFRECE recompensas exclusivas, y puntos para conseguir equipo adicional en la Torre. Su integración es total.

mos con *Destiny* nunca está completo: cada semana surgen nuevas misiones, incursiones y objetos, aparte de las mejoras proyectadas, como el intercambio de armas y equipo entre guardianes, y de los inevitables DLC.

Y lo mejor de todo es esa sensación de universo persistente que nos deja, en el que continúan ocurriendo cosas nuevas mientras nosotros estamos en órbita. Eso sí, hay que recordar que requiere estar conectado a Internet para jugar... y tener amigos en nuestra escuadra para poder participar en las incursiones. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El multijugador** cooperativo, versus y social, perfectamente integrado.

■ **Los diseños** de armas, planetas, guardianes e interfaz. Con escenarios muy abiertos y llenos de secretos.

Lo peor

■ **La historia es convencional** y se puede terminar en apenas 11 horas.

■ **Las limitaciones en el multijugador:** escuadras de sólo tres guardianes, comunicación muy básica.

Alternativas

• **Titanfall** es un frenético "shooter" futurista, que comparte su ritmo sind escanso. Sólo para multijugador.

• **Mass Effect** es una trilogía de rol, con tintes épicos y una ambientación que recuerda mucho lo visto en *Destiny*.

■ **GRÁFICOS** Diseños estilizados y planetas orgánicos, con una luz perfecta y a 30 fps estables. Aunque tienen fallos.	89
■ **SONIDO** Buen doblaje, mejores efectos, y una contundente banda sonora, que remata el tema de Paul McCartney.	90
■ **DURACIÓN** La historia se puede terminar en 11 horas, pero la experiencia sólo acaba de comenzar.	94
■ **DIVERSIÓN** Compartimos momentos épicos con guardianes de todo el mundo, y eso es inimitable.	95

PUNTUACIÓN FINAL 94

Valoración

Un viaje épico, en forma de FPS, que se apoya sobre elementos de rol en un universo persistente. Los tiroteos están bien orquestados, y la ambientación futurista es perfecta, aunque la historia es corta y deja un montón de cabos sueltos.

3 ■ Deportivo ■ Electronic Arts ■ 1-22 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ 25 de septiembre

EA Sports revienta la red otra vez

FIFA 15

La directiva del mejor equipo de la pasada generación le ha tomado ya el pulso a las nuevas consolas y ha apuntalado el once titular con fichajes que aportan en todas las líneas.



■ **EL FINAL DEL VERANO** es sinónimo inequívoco de fútbol y de *FIFA*, una de las sagas más veteranas de la industria, ya con dos décadas a sus espaldas y goles en los estadios de casi todas las consolas nacidas en ese lapso de tiempo.

Hace diez meses, aprovechando el advenimiento de dos nuevas cigüeñas, EA Sports quiso ofrecer su particular regalo de bienvenida: una versión de *FIFA 14* hecha expresamente para PlayStation 4 y Xbox One. El debut fue notable, pero no acabó de marcar una gran diferencia. Sin embargo, gracias a la experiencia acumulada con esa primera incursión, *FIFA 15* deja claro que, para la compañía, las nuevas consolas son ya su máxima prioridad, algo que se observa en el simple hecho de que la versión para PS3 y Xbox 360 (a la que aún no hemos tenido acceso) vaya a carecer del modo Clubes Pro.

A sabiendas de que su engranaje futbolístico lleva más de un lustro en plena forma, EA Canada ha mantenido la base que ha ido acumulando durante todos estos años, pero añadiéndole múltiples fichajes visuales y jugables que hacen que éste sea el juego de balompié más completo que una consola haya tenido que engullir.

➔**EL CONTROL** parte del núcleo definido en los últimos años, con un relativo regreso a la agilidad de *FIFA 13*, en detrimento del ritmo pausado de *FIFA 14*, donde las galopadas estaban muy penalizadas. La física del balón está mejor calculada, y eso repercute en pases más realistas o remates más variados. Quizás lo más destacable sea la supresión casi total de la típica "atracción" entre los jugadores y la pelota. Ahora, si no dirigimos al jugador que queramos hacia la pelota, lo más probable es que la deje pasar de largo, ya sea para recibir un pase, para hacer un despeje de cabeza o para ejecutar un robo. Esa mejora hace que el transcurso de los partidos sea mucho más natural y que sintamos que el sino de una jugada depende, en buena medida, de nuestra habilidad.

En consonancia con eso, los disparos a puerta también están más equilibrados, lo que obliga a regular la velocidad de la carrera en el momento de chutar o la distancia





LA SEGUNDA INCURSIÓN de *FIFA* en la nueva generación se traduce en decenas de detallitos que logran transmitir la atmósfera del fútbol.



SE HAN INTRODUCIDO momentos icónicos del mundo del fútbol, como Anfield entonando el *You'll never walk alone*.



LOS JUGADORES de clase media-alta son bastante reconocibles, aunque las facciones aún son mejorables.

El realismo, a flor de césped

El motor Ignite debutó el año pasado y, gracias a la experiencia acumulada, su segunda aparición en PS4 y Xbox One (la primera en PC) se ha saldado con nuevas características visuales que hacen que el envoltorio, al margen de la jugabilidad, se asemeje al que se vería en una transmisión televisiva:



LAS EMOCIONES van variando a lo largo de los partidos. Los futbolistas se lamentan ante un fallo, se recriminan cosas, agradecen al público su apoyo...



EL CÉSPED se desgasta de forma dinámica, con cientos de pisadas y marcas. Si se produce una entrada muy aparatosa, la hierba sufre las consecuencias.

2



3



NUEVAS LÍNEAS EN LA PIZARRA

FIFA 15 presenta múltiples mejoras que le dan mucho empaque:

1. CONTINUIDAD VISUAL. Apenas hay cortes cuando el balón está parado, ya que la acción se encadena con pequeños vídeos que muestran detalles o con la participación de los recogepelotas, que siempre están al quite.

2. LICENCIAS. Hay ligas de veintiséis países (vuelve la de Turquía y se va la de Brasil). La inglesa se ha perfeccionado, con la inclusión de los veinte estadios.

3. CONTROL. El ritmo es más ágil, el típico "efecto imán" entre los jugadores y el balón ha desaparecido casi por completo, los disparos obligan a ser más preciso...

respecto al balón (si está muy lejos, el futbolista se tira por el suelo y hace un tiro en semifallo).

Asimismo, la nueva IA de los porteros se traduce en una mayor variedad de paradas y en rectificaciones a vuela pluma si la trayectoria del balón cambia repentinamente. Eso sí, en la versión que nosotros usamos para hacer el análisis, vimos alguna que otra cantada, en especial en forma de rechaces muertos dentro del área.

Las opciones estratégicas se han ampliado, de modo que ahora podemos elegir entre siete niveles de defensa-ataque. Si ponemos la siempre vilipendiada táctica del autobús, nuestros defensas y mediocentros se encerrarán en su campo sin ningún pudor.

➔**EL APARTADO VISUAL,** ampliado con infinidad de pequeños elementos, es otro ámbito en el que *FIFA 15* responde con aplomo. Las emociones de los futbolistas y el desgaste del césped son dos novedades que aportan mucho. A eso hay que añadir la ampliación del tono televisivo que ya se introdujo el año pasado, en forma de ▸▸



Hazard

El futbolista del Chelsea comparte la portada de la edición inglesa junto a Leo Messi. Este año, quiere consolidarse en el equipo de Mourinho.

Más que darle patadas al balón

A la hora de jugar offline, podemos disputar torneos de todos los países incluidos o personalizados con los equipos que elijamos, pero lo cierto es que son otros los modos más apetecibles:



CARRERA COMO MÁNAGER. Debemos gestionar fichajes y contratos, enviar ojeadores que puedan descubrir a promesas... Podemos llegar a selecciones.



CARRERA COMO JUGADOR. Se puede crear un jugador propio o elegir a uno existente. Si no jugamos en un club, podemos pedir un traspaso o una cesión.



LOS JUEGOS DE HABILIDAD son 56 eventos que sirven para entrenar todos los controles y, a la vez, picarse por obtener las mejores puntuaciones posibles.



LAS OPCIONES TÁCTICAS se han ampliado. Podemos usar la táctica del autobús y el equipo se cierra a cal y canto.



LA LUCHA POR LA POSESIÓN es más orgánica y el efecto visual de los agarrones es más apreciable, no como antes.



HAY 72 ESTADIOS, en su mayoría reales. El público está recreado en 3D, aunque hay muchos espectadores clónicos.



EL INTERFAZ DE GESTIÓN DEL EQUIPO se ha remozado y ahora presenta algunos elementos que recuerdan a *PES*.



LAS JUGADAS A BALÓN PARADO se han renovado. Además de al lanzador, ahora podemos manejar a cualquiera de los receptores.

Higuaín

El delantero del Nápoles forma dúo argentino junto a Messi en la carátula italiana del juego. Su equipo se ha quedado fuera de la Champions.

continuidad entre el partido y los vídeos que saltan entre jugada y jugada, los nuevos tipos de rótulos...

El parecido de los jugadores, a poco que sean de clase media-alta, está bastante conseguido, aunque, como siempre, hay mucho margen de mejora para los equipos menos punteros. La motricidad está bien plasmada, gracias en parte a las nuevas animaciones, que hacen que las entradas o los saltos sean menos predecibles. Eso sí, las facciones de los rostros no son particularmente profundas y se echan en falta detalles como el del sudor corriendo por ellas a goterones.

LOS MODOS DE JUEGO dan una de cal y otra de arena. Por un lado, es innegable su variedad, especialmente online, con estrellas de peso como Ultimate Team, Temporadas y Clubes Pro. Si hablamos del offline, el modo Carrera y los Juegos de habilidad dan para muchísimas horas. Para rematar, la nómina de licencias es una mina de oro. Sin embargo, hay que apuntar dos cosas: la primera es que no hay nada que sea nuevo, y la segunda, directa-



LA IA se ha pulido: los porteros hacen más rectificaciones, los jugadores de campo se van al córner si van ganando en el 90'...





■ TIENE NUMEROSAS NOVEDADES, FRUTO DE LA APUESTA DECIDIDA POR PS4, ONE Y PC ■

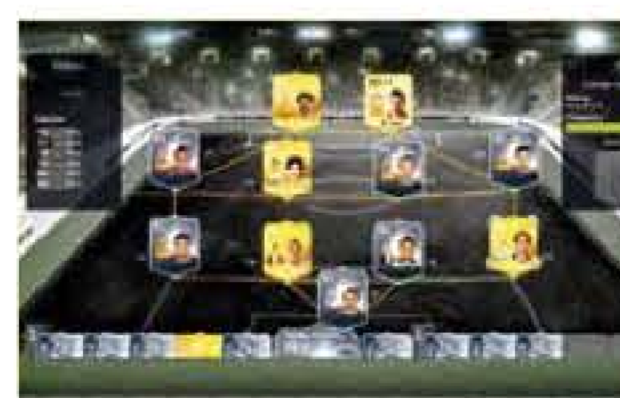




EL AMBIENTE de los partidos puede variar ampliamente según la hora del día (entre las 12.00 y las 22.00) y la climatología que impere.

Competición de ámbito mundial

Como viene siendo habitual desde hace unos años, *FIFA 15* tiene en el online una de sus mayores fortalezas. En especial, destaca el modo Ultimate Team, que precisa conexión, a pesar de que también se pueden jugar partidos offline. También están Temporadas, Clubes Pro y eventos inspirados en partidos reales que se actualizan periódicamente. Es donde más se disfruta:



ULTIMATE TEAM. A base de conseguir cromos, hay que crear un equipo. Xbox One tiene en exclusiva a las leyendas del pasado (Pelé, Shearer, Nedved).



TEMPORADAS. Ascendemos (o descendemos) a lo largo de diez divisiones. Hay una vertiente cooperativa para poder jugar junto a un amigo.



CLUBES PRO. Pueden jugar hasta veintidós usuarios de forma simultánea. Si se tienen varios conocidos para jugar, es el mejor modo de cuantos hay.

mente relacionada, que el modo Carrera empieza a quedarse corto respecto a los visto en otros títulos deportivos, pues no hay una verdadera sensación de gestión o de recreación de la vida de un jugador. EA Sports debería tomar nota sin demora de lo que ha hecho Visual Concepts con *NBA 2K*.

Haciendo balance de todo, *FIFA 15*, pese a salir sólo diez meses después de su predecesor, cuenta con numerosas novedades, tanto jugables como visuales, fruto de la apuesta decidida por la nueva generación. El "tiki-taka" inicia el camino hacia otra era de éxitos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El ritmo visual** de los partidos, que intercala vídeos, planos de jugadores, rótulos...

■ **El control** es más ágil que el año pasado, con infinidad de pequeñas mejoras. La licencia de la Premier lo incluye todo.

Lo peor

■ **Los modos de juego** son, prácticamente, los mismos de *FIFA 14*. El modo Carrera debe tomar nota ya del de *NBA 2K*.

■ **Los porteros,** aunque se han rehecho, tienen algunas pájaras con los rechaces.

Alternativas

• **FIFA 14.** Es inferior en todo, pero tiene la ventaja de su precio reducido.

• **Copa Mundial de la FIFA 2014.** Está desfasado ya, pero tiene su encanto.

• **NBA 2K14.** A la espera de la nueva entrega, es un as del deporte.

■ **GRÁFICOS** Los partidos se asemejan a una transmisión de televisión. La adición de múltiples detalles aumenta el realismo. **89**

■ **SONIDO** Manolo Lama, Paco González y Antoñito Ruiz siguen en su línea. El ruido del público es muy bueno, igual que la BSO. **92**

■ **DURACIÓN** Los modos online dan para mucho, así como Carrera y los Juegos de habilidad, pero apenas hay novedades. **92**

■ **DIVERSIÓN** Se ha vuelto a la agilidad de *FIFA 13* y todo resulta más natural, con mayor control de casi todo lo que sucede. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

Tras la pequeña toma de contacto del año pasado, EA Sports se ha volcado ya con la nueva generación, y eso se nota en un juego que, gracias al pulimento visual y jugable, nos trae los mejores partidos de fútbol virtual que se hayan visto nunca.

12 ■ Acción ■ Koei Tecmo ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 47,95 € ■ Ya disponible







HYRULE EN GUERRA

Koei Tecmo ha cumplido la petición de Nintendo: crear un Dynasty Warriors protagonizado por los héroes de la serie *Zelda*. Un juego de acción "machabotones" con ligeros toques de estrategia y mucho espectáculo.

1. TÚ CONTRA UN EJÉRCITO. Las tropas de Hyrule luchan a tu lado, pero te toca a ti solo (o con un amigo si juegas a dobles) acabar con miles de enemigos por nivel.
2. TOMA LOS BASTIONES. En cada escenario hay varios bajo el control de tu ejército o del enemigo. Procura mantenerlos, porque si capturan tu base principal, pierdes la partida.
3. ¡LUCHA POR HYRULE! Mientras controlas el campo de batalla, debes cumplir objetivos principales (como acabar con jefes), o secundarios, como ayudar a aliados.



LINK, SHEIK, FAY y otros guerreros de Hyrule se lanzan a batallas masivas, en las que acaban con miles de enemigos.

Una leyenda escrita a golpes
HYRULE WARRIORS

La guerra ha estallado en Hyrule y Zelda, Link y sus principales aliados se ponen al frente de un ejército.

■ **NINTENDEROS DEL MUNDO:** por mucho que la propia Nintendo y Koei Tecmo nos hayan advertido, antes de dar nuestra valoración definitiva de *Hyrule Warriors*, os recordamos que no estamos ante un nuevo *Zelda*, sino ante un *Dynasty Warriors* que sustituye las típicas batallas en la China ancestral por una guerra en Hyrule: la hechicera Cya ha conseguido el poder de la Trifuerza, y con él ha convocado un ejército de monstruos provenientes de tres eras distintas (las de los juegos *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* y *Skyward Sword*).

Los encargados de detenerla serán Link y Zelda, quienes irán ganando aliados según avance la aventura: Impa, Darunia, el personaje de nueva creación Lana... Hay 9 guerreros jugables en la Historia incluido Ganondorf, quien reclama el protagonismo bien avanzada la trama. Y un total de 13 en todo el juego, contando los disponibles en otros modos.

➔**CADA UNO DE LOS 18 CAPÍTULOS DE LA HISTORIA** nos sumerge en un campo de batalla en el que las fuerzas de Cya luchan contra las de Hyrule. Con un sencillísimo sistema de combate (un par de botones para atacar, otro esquivar y un tercero para especiales), repartimos estopa acabando con miles de enemigos por nivel.

Las batallas son machacabotones, y muy emocionantes porque constantemente surgen nuevos objetivos, como acabar con un jefe que irrumpe en el campo de batalla, al tiempo que nos ocupamos de que las fuerzas de Hyrule no pierdan demasiado terreno, conquistando para ello distintos bas-

Un nuevo Link

Es uno de los 9 personajes jugables de la Historia (hay 5 más ocultos). Lucha con espada y escudo o con báculos, con los que lanza hechizos devastadores.





CADA PERSONAJE tienes sus propias armas, de al menos dos tipos. Zelda maneja floretes o batutas mágicas.



GANONDORF es jugable bien avanzada la Historia. Y es posible desbloquear a dos villanos más: Grahim y Zant.



DURANTE LAS BATALLAS surgen constantes objetivos, que a veces se solapan, así que jugar a dobles es ideal para abarcarlos todos.

Modo Aventura, todo un mundo

En este modo recorremos el mapa de *The Legend of Zelda* de NES: cada una de sus 128 pantallas guarda un desafío que se desarrolla en un escenario del modo Historia: acabar con jefes, tomar bastiones... La duración multiplica a la de la historia, y también se puede jugar a dobles.



LAS PRUEBAS SON VARIADAS. Algunas hemos de resolverlas con personajes concretos, y otras veces jugamos con el héroe que queramos.



ALGUNAS PANTALLAS guardan objetos que luego podemos usar en otras. Es una manera de desbloquear muchos de los secretos de juego.

LA HISTORIA PRESENTA A UNOS NUEVOS LINK Y ZELDA, y a una nueva villana, la hechicera Cya. Se narra con vídeos sin voces (como en todos los *Zelda*), y escenas estáticas con una voz en off femenina. Nintendo no ha revelado si piensa incluirla en la cronología de la serie.





tiones. Este ligero toque estratégico se une a la mejora de personajes para engancharnos: con las rupias y las armas recogidas en batalla aumentamos su poder. Entre esto y el espectáculo que supone acabar con decenas de enemigos de un solo golpe, *Hyrule Warriors* es un juego de acción muy divertido, que suple la falta de profundidad de su mecánica de combate con el carisma de sus héroes y lo emocionantes que son las batallas. Y encima, puedes jugarlo a dobles (uno en la tele y otro en la pantalla del Gamepad), lo que sin duda multiplica su atractivo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los protagonistas:** por su diseño y lo espectacular de sus especiales y combos.
- **Jugar a dobles** con un colega de armas. Mola repartirse objetivos o cooperar para vencer a un jefe.

Lo peor

- **El estilo de combate** es muy simple y parecido juegues con el personaje que juegues.
- **Los escenarios,** tirando a descuidados. En este aspecto, no se ha aprovechado el legado de la serie *Zelda*.

Alternativas

- **Warriors Orochi 3 Hyper** para Wii U. Mezcla a los héroes de *Samurai Warriors* con otras sagas.
- **Fist of North Star Ken's Rage 2** para Wii U: acción "musou" pero con los personajes del famoso manga.

GRÁFICOS Los escenarios están bastante descuidados. Los personajes jugables y sus especiales suben el nivel.	80
SONIDO Temas clásicos de la serie *Zelda*, alguno reinterpretado en clave guitarrera, en una buena banda sonora.	90
DURACIÓN 12 horas de historia y el triple en el modo Aventura. 13 personajes son pocos para este tipo de juegos.	90
DIVERSIÓN Su mezcla de acción simple, ligero toque estratégico y mejora de personajes funciona. Mola a dobles.	85
PUNTUACIÓN FINAL	85

Valoración

Batallas muy dinámicas en las que apoyamos a nuestro ejército a la vez que cumplimos los objetivos principales. Su mecánica de combate es simple, sí, pero entre lo intenso que resulta y sus muchos secretos, engancha de lo lindo...







UNA AVENTURA A TU MEDIDA

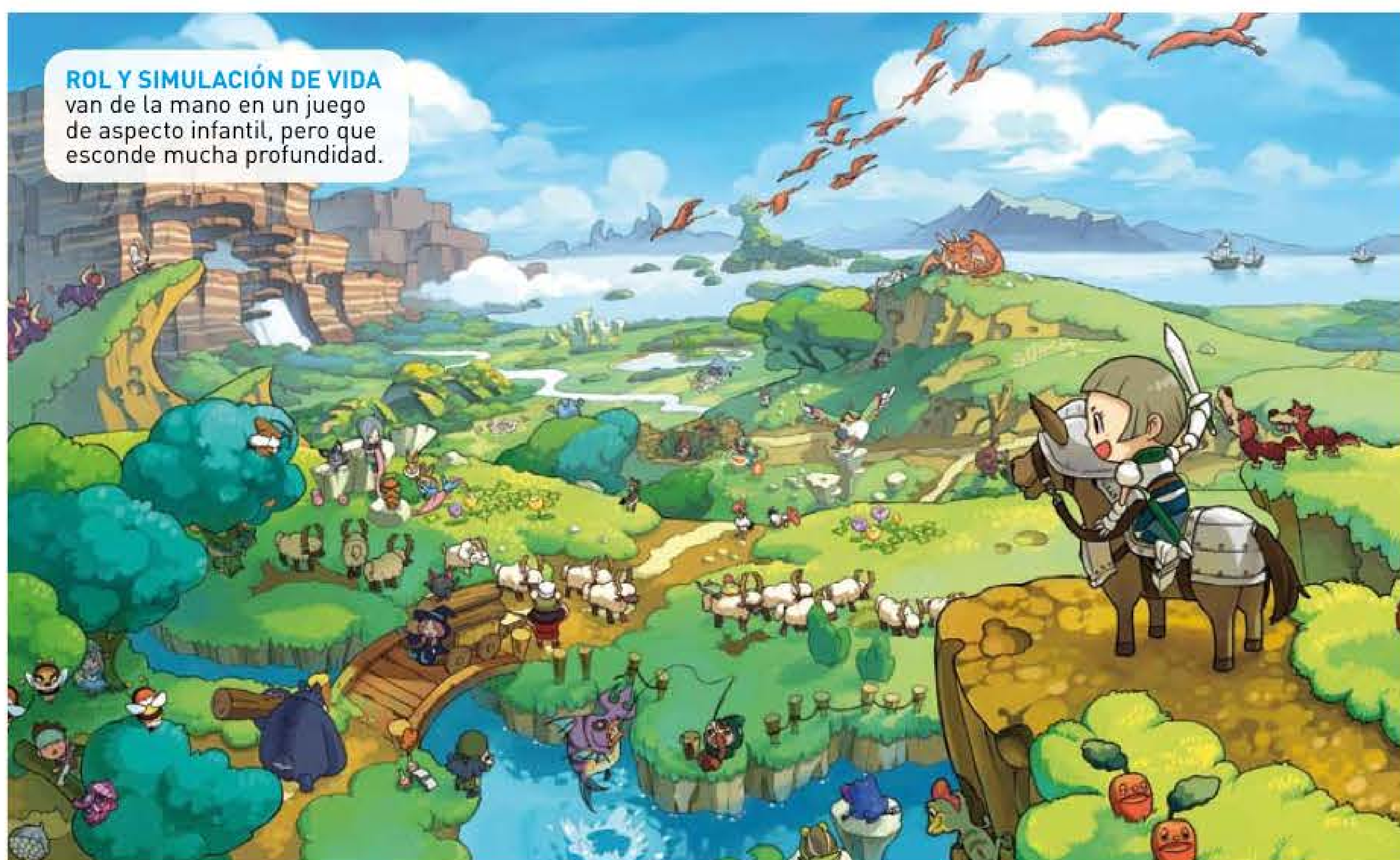
Fantasy Life es un juego tremendamente variado.

1. EXPLORACIÓN Y ARGUMENTO. A lo largo y ancho del gran mundo de Reveria descubriréis muchos lugares muy diferentes, y seréis testigos de una historia con elementos clásicos de los juegos de rol: reyes, magia, profecías... y grandes giros argumentales.

2. OFICIOS. Podéis elegir y alternar entre doce oficios distintos, y cada uno de ellos es un mundo con diferentes misiones y subtramas. Aquí tenemos a nuestro personaje desempeñando el trabajo de leñador y talando un árbol.

3. COMBATES EN TIEMPO REAL. Fuera de las ciudades os encontraréis con una gran variedad de enemigos, a los que os enfrentaréis en tiempo real. Algunos oficios dominan mejor ciertas armas, como por ejemplo el paladín con la espada o el cazador con el arco.

7 ■ Rol ■ Level-5 ■ 1-3 jugadores
■ Castellano ■ 39,95 € ■ 26 de septiembre



ROL Y SIMULACIÓN DE VIDA van de la mano en un juego de aspecto infantil, pero que esconde mucha profundidad.

Mucho más que un juego de rol

FANTASY LIFE

El nuevo juegazo de Level-5 para 3DS es un título de rol de acción, que destaca por incorporar elementos de simulación social con influencias de *Animal Crossing*.



Nuestro prota

El juego incluye la posibilidad de montar a caballo para desplazarnos más rápidamente.

■ **TRAS PERSONALIZAR EL ASPECTO DE VUESTRO PERSONAJE,** un poco al estilo de un Mii (podéis elegir chico o chica), empieza esta gran aventura y hay que elegir un oficio entre doce opciones muy diferentes y definidas. Por una parte están los más enfocados al combate (paladín, mercenario, cazador y mago), mientras que por otra están los especializados en recolectar material (minero, leñador y pescador) y los que son capaces de crear objetos (cocinero, herrero, carpintero, sastre y alquimista).

Según el oficio escogido, las misiones que os encomendarán y las subtramas con vuestro mentor y compañeros de gremio serán diferentes. Lo mejor de todo es que podéis cambiar de oficio en cualquier momento, y recuperar siempre que deseéis el anterior sin perder el progreso que hayáis alcanzado en él. Vosotros decidís si centraros en un único trabajo hasta pasaros el juego o si queréis alternar entre varios, ya que algunos se complementan y os harán la vida más fácil: por ejemplo, la madera que obtenéis como leñador es muy útil para construir objetos con el carpintero. Este sistema de doce clases es la columna vertebral del juego, y forma un gran ecosistema en el que todos se relacionan.

→ **LA VIDA SOCIAL URBANA DA PARA MUCHO,** pero *Fantasy Life* es ante todo un juego de rol de acción. Fuera de las ciudades os esperan multitud de enemigos, a los que debéis enfrentaros en sencillos y ágiles combates en tiempo real.

Dependiendo del oficio que estéis desempeñando, vuestro personaje tendrá un mayor dominio de un arma u otra. Además, a medida que avancéis conoceréis compañeros que se os unirán como aliados, y a los que podréis convocar para pelear junto a vosotros.





LOS COMBATES son en tiempo real. A medida que avancéis, podéis hacer aliados y llamarlos a la aventura.



TRAS APRENDER la pesca con el oficio de pescador, podéis seguir pescando aunque cambiéis de trabajo.



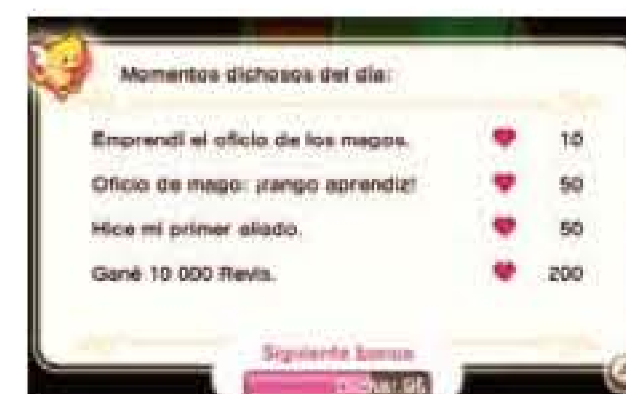
LAS CASAS son muy personalizables, al estilo *Animal Crossing*. El carpintero es idóneo para construir muebles.



PODÉIS ADOPTAR MASCOTAS, a elegir entre distintas variedades de perros y gatos, e incluso elegir sus colores.

Estrellas, Revis y Dicha

Cada oficio tiene sus misiones propias, con las que ganaréis Estrellas, y los vecinos os encomendarán tareas a cambio de Revis (la moneda del juego). Pero lo más importante son las peticiones de vuestra pequeña amiga Maripósea, ya que corresponden a la historia principal.



OBTENDRÉIS DICHA al superar peticiones de Maripósea, pero también al cumplir todo tipo de objetivos. Gracias a la Dicha desbloquearéis recompensas.



LAS MISIONES DE OFICIO proporcionan Estrellas, necesarias para ascender de rango. Cuanto mayor es el rango, mayor es el bonus.

■ VOSOTROS DECIDÍS SI CENTRAROS EN UN ÚNICO OFICIO O ALTERNAR ENTRE VARIOS ■



LAS OPCIONES MULTIJUGADOR son un gran punto a favor del juego. Es posible visitar mundos de otros amigos e invitarlos al nuestro, tanto en modo local como online, y compartir así aventuras con hasta otros dos jugadores al mismo tiempo. Además, hay funciones StreetPass.





Estéticamente está a medio camino entre *Animal Crossing* y *Dragon Quest*, lo que unido a la estupenda banda sonora de Nobuo Uematsu (compositor de casi todas las entregas principales de *Final Fantasy*) le confiere un gran carisma a su mundo y personajes. Además, la localización al castellano es excelente y está repleta de divertidos juegos de palabras relacionados con cada oficio, aunque no hay voces de ningún tipo. En definitiva, es una mezcla de géneros muy atractiva, y un juego de una gran calidad que puede daros muchísimas horas de diversión. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El sistema de oficios** es muy profundo, y alcanzar la maestría en los doce da para mucho juego.

■ **Su gran libertad** y variedad de posibilidades para elegir qué caminos seguir.

Lo peor

■ **Los roleros más veteranos** pueden encontrarlo un poco fácil e infantil.

■ **Podría haber incluido** la expansión Isla Primigenia, en vez de salir por separado.

Alternativas

• **Animal Crossing:** New Leaf tiene muchos puntos en común, y es un simulador social más puro.

• **Bravely Default** es una experiencia de rol más adulta y desafiante. Se diferencia, eso sí, en que sus combates son por turnos.

■ **GRÁFICOS** Son bastante sencillos, pero el diseño de las ciudades, personajes y enemigos tiene mucho carisma. **83**

■ **SONIDO** La banda sonora de Nobuo Uematsu es muy buena, pero el juego no incluye ningún tipo de voces. **88**

■ **DURACIÓN** Desarrollar todos los oficios da para mucho, y su multijugador alarga aún más la vida del juego. **96**

■ **DIVERSIÓN** La variedad de objetivos y su gran jugabilidad harán que no podáis soltar la consola. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

Valoración

Es uno de los juegos más completos, variados y con mejores ideas que hemos visto este año en 3DS. Perfecto para chavales que se inician en el rol, y muy agradable para los adultos que amamos el género.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.











PS4 | INFAMOUS FIRST LIGHT

SI AL COMPLETAR *SECOND SON* te quedaste con gamas de más, esta "precuela", que se ha lanzado como descarga independiente (no necesitas el anterior *Infamous* para poder jugarlo) y también en disco, te hará el apaño. Aquí la protagonista es Fetch, y a lo largo de aproximadamente cuatro horas, descubrirás porque era tan agresiva y distante en *Second Son*. Podrás dar rienda suelta a sus poderes de Neón, muy similares a los de Delsin, pero con algún truquillo nuevo, en una versión más acotada de Seattle. Y es que, esa es la sensación constante con este título: que todo se ha reducido y simplificado. El mapeado es más pequeño, el sistema de Karma se ha eliminado, las misiones repetitivas y poco variadas, tareas opcionales que vuelven... Pero si eres fan de *Second Son*, te enganchará.

Valoración Divertida y cuidada prolongación de las aventuras de *Second Son*, pero que ni innova ni dura demasiado (unas 4 horas). **77**





Vita | DISGAEA 4

CONSIDERADO EL MEJOR JUEGO de la saga, este alocado S-RPG de PS3 llega a Vita conservando su larga historia repleta de humor (35 horas), sus tácticos combates por turnos y un colorista apartado gráfico, sin olvidar el DLC y otras mejoras.

Valoración Lástima que esté en inglés, porque si te va la estrategia, el rol y el humor, poco mejor hay en Vita. **85**





Vita | DANGANRONPA 2 GOODBYE DESPAIR

SEGUNDA PARTE DE LA NOVELA visual que nos convierte en estudiante de una escuela de élite, donde el retorcido Monokuma nos obligará a convertirnos en detective para descubrir a un asesino.

Valoración Su lento desarrollo y los textos en inglés no convencerán a muchos, pero si te va investigar... **78**





PS3-360 | NARUTO SUNS REVOLUTION

PRIMER *SUNS* QUE NO SIGUE la trama del manganime, sino que plantea un torneo en una isla (que exploramos y donde nos esperan misiones) para encontrar al mejor ninja. Y con aventuras originales...

Valoración Nuevo juego de lucha del popular ninja, aunque sin jefes finales y sin seguir la trama del manga. **88**

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.











PS4 | INFAMOUS FIRST LIGHT

SI AL COMPLETAR *SECOND SON* te quedaste con gamas de más, esta "precuela", que se ha lanzado como descarga independiente (no necesitas el anterior *Infamous* para poder jugarlo) y también en disco, te hará el apaño. Aquí la protagonista es Fetch, y a lo largo de aproximadamente cuatro horas, descubrirás porque era tan agresiva y distante en *Second Son*. Podrás dar rienda suelta a sus poderes de Neón, muy similares a los de Delsin, pero con algún truquillo nuevo, en una versión más acotada de Seattle. Y es que, esa es la sensación constante con este título: que todo se ha reducido y simplificado. El mapeado es más pequeño, el sistema de Karma se ha eliminado, las misiones repetitivas y poco variadas, tareas opcionales que vuelven... Pero si eres fan de *Second Son*, te enganchará.

Valoración Divertida y cuidada prolongación de las aventuras de *Second Son*, pero que ni innova ni dura demasiado (unas 4 horas). **77**





Vita | DISGAEA 4

CONSIDERADO EL MEJOR JUEGO de la saga, este alocado S-RPG de PS3 llega a Vita conservando su larga historia repleta de humor (35 horas), sus tácticos combates por turnos y un colorista apartado gráfico, sin olvidar el DLC y otras mejoras.

Valoración Lástima que esté en inglés, porque si te va la estrategia, el rol y el humor, poco mejor hay en Vita. **85**





Vita | DANGANRONPA 2 GOODBYE DESPAIR

SEGUNDA PARTE DE LA NOVELA visual que nos convierte en estudiante de una escuela de élite, donde el retorcido Monokuma nos obligará a convertirnos en detective para descubrir a un asesino.

Valoración Su lento desarrollo y los textos en inglés no convencerán a muchos, pero si te va investigar... **78**





PS3-360 | NARUTO SUNS REVOLUTION

PRIMER *SUNS* QUE NO SIGUE la trama del manganime, sino que plantea un torneo en una isla (que exploramos y donde nos esperan misiones) para encontrar al mejor ninja. Y con aventuras originales...

Valoración Nuevo juego de lucha del popular ninja, aunque sin jefes finales y sin seguir la trama del manga. **88**



PS4-XO | DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION

UNO DE LOS MEJORES DUNGEON CRAWLERS llega a PS4 y Xbox One en su edición más completa, que incluye el juego original así como un nuevo acto o expansión, llamado *Reaper of Souls*, de unas 6-7 horas de duración. Además, se han incluido algunas brechas o zonas nuevas que, por ejemplo, en el caso de PS4 nos llevan a una mazmorra invadida por los infectados de *The Last of Us*. Un detalle más de un gran juego de acción con toques de rol, que resulta muy, muy divertido en cooperativo para 4.

Valoración Un action RPG que brilla al jugar con 3 amigos más. Y gracias a los extras, esta es su versión más completa.. **90**

PS4-XO-PC | METRO REDUX



METRO 2033* Y *LAST LIGHT llegan en la "next gen" (y PC) con un importante lavado de cara (1080p y 60 fps, texturas en alta resolución, mejores efectos de luz...) y manteniendo su estilo de juego, a caballo entre el shooter, el survival y la aventura. *Metro 2033*, además, se ha beneficiado de algunas mejoras y cambios en el interfaz de *Last Light* y ambos están a la venta juntos en disco o por separado (digital).

Valoración Dos grandes shooters de la anterior generación que vuelven con importantes mejoras, manteniendo su estilo único. **76**

PC | LOS SIMS 4



LOS SIMS SE HAN "RESETEADO" y vuelven con una entrega numérica que, aunque hace algunos sacrificios (se han quedado por el camino algunas funciones) también viene con algunas novedades, como la posibilidad de hacer dos tareas a la vez. Gráficamente no impresiona (animaciones mejoradas, texturas sin alardes...) para que funcione en todo tipo de máquinas. Irá a más, seguro...

Valoración Se echan en falta mascotas y muchas cosas que hacer en la ciudad, pero suponemos que se irán añadiendo... **82**



3DS | NINJA TURTLES

CONTINÚA ALLÍ DONDE LA PELI termina, bajo el esquema de un beat'em up que nos permite alternar el control de las 4 tortugas, cada una especializada en un área (jefes, con escudo...). Su repetitivo desarrollo lastra el resultado final.

Valoración Un beat'em up que, a pesar de la diversión inicial, resulta muy repetitivo y sin profundidad. **60**



3DS | THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL

EL JUEGO MUSICAL DEFINITIVO de la serie *FF*: 221 canciones (repartidas entre batalla, exploración y eventos) y 60 personajes, todo con un estilo muy "cute" y colorista, pero que nos llega en inglés.

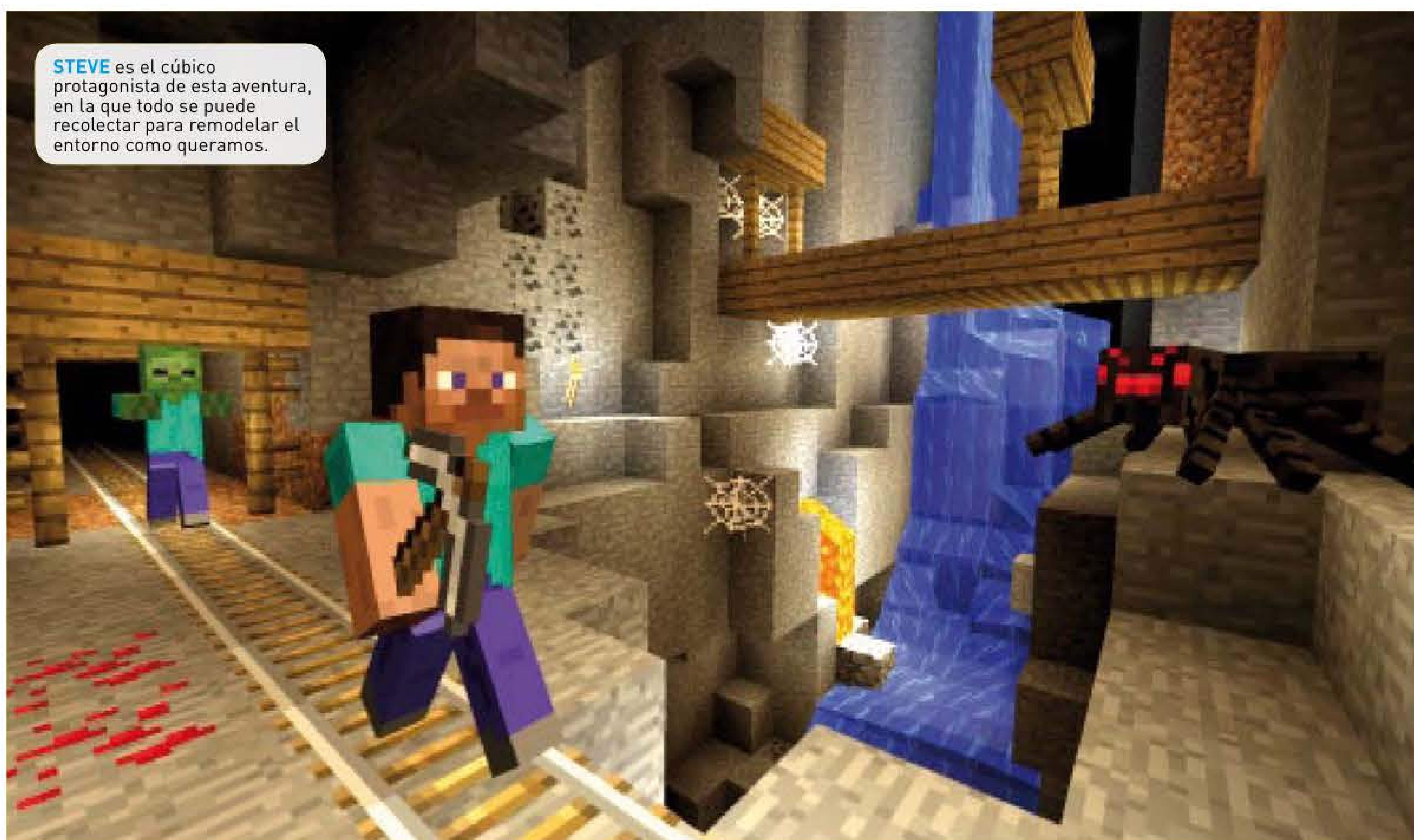
Valoración Juego musical (pulsa o presiona en el momento justo...) con la "profundidad" de un RPG. **89**



PS4-PS3 | PLANTS VS ZOMBIES

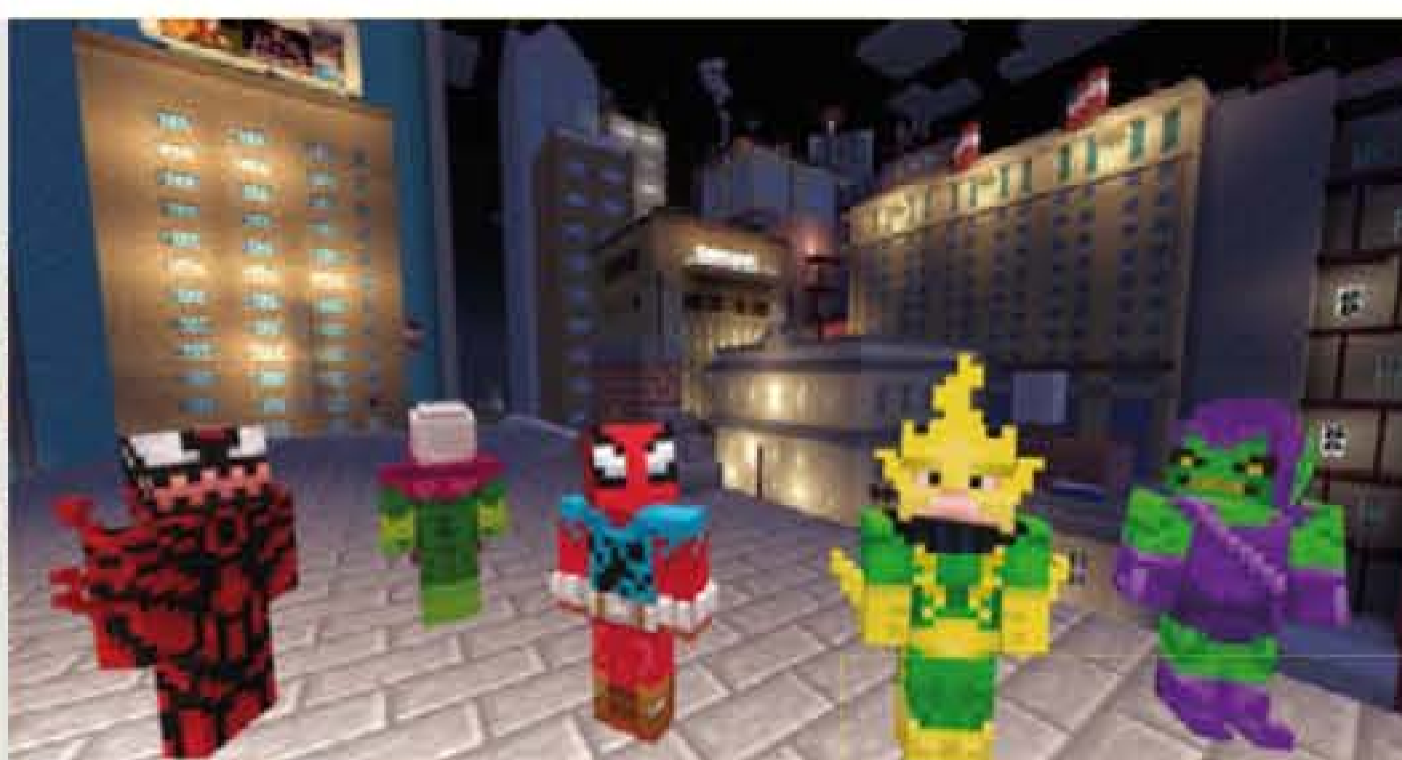
EL CLÁSICO JUEGO DE ESTRATEGIA traslada sus principales señas de identidad al género shooter, con divertidas refriegas para hasta 24 jugadores (que incluyen en el disco los DLC de XO), un modo "oleadas" para un jugador...

Valoración Un shooter simpático y ameno que, aunque no puede competir con los grandes, divierte. **73**



STEVE es el cúbico protagonista de esta aventura, en la que todo se puede recolectar para remodelar el entorno como queramos.







SI TENÍAIS LA VERSIÓN DE PS3 O 360, podéis adquirir esta nueva entrega por solo 5 euros. Además, podéis exportar todos los DLCs que ya tuvierais y los mapas ya creados. Los DLCs se pueden jugar aun sin haberlos comprado, pero sin salvar partida.

PS4-One | 7 | ■ Aventura ■ Mojang ■ De 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 18,99 €

MINECRAFT

Cuando un juego se basa en gráficos sencillotes, ¿se puede ver mejor en next-gen? Bueno, puede ser más completo.

■ **LOS MUNDOS CÚBICOS QUE PODEMOS MODELAR** a nuestro antojo llevan triunfando varios años en PC y otras consolas. Ahora llegan a la nueva generación con su mecánica de juego intacta (mundos aleatorios en los que podemos explorar y recopilar materiales para construir toda clase de estructuras), pero con alguna mejora. Para empezar, los mundos que podemos generar pueden ser hasta 36 veces más grandes que los que vimos en PS3 y 360. La distancia de dibujado también es mayor y los gráficos se muestran en 1080p y 60 fps. Ahora bien, nosotros hemos seguido detectando "popping" y algún bajón de frames.

El mulltiplayer permite 4 jugadores a pantalla partida y 8 online, aunque esta cifra aumentará en el futuro. ¡Ah! Y el modo Creativo está disponible desde el principio, para que generéis el entorno de vuestros sueños. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	58
■ SONIDO	50
■ DURACIÓN	95
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Tan divertido como queramos hacerlo, pero requiere tiempo. Esta versión, sin ser tan redonda como la de PC, sí es muy completa.

PUNTUACIÓN FINAL 87



PS3 | VESSEL

3 ■ Puzzle-Plataformas ■ Strange Loop ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 9,99 €

EL CIENTÍFICO "STEAMPUNK" ARKWRIGHT descubre cómo crear seres animados (Fluros) a partir de fluidos. El problema es que estos seres se convierten en una amenaza para los demás y toca detenerlos. Mediante un sistema de plataformas 2D hemos de resolver puzzles consistentes en activar interruptores o hacer que los diferentes fluidos interactúen con los Fluros. Hay un poco de ensayo y error, pero nuestra lógica (y la asimilación de la estupenda física del juego) ayudan mucho a avanzar. Todo esto, en unos entornos un pelín descuidados, pero que saben picar para seguir intentándolo.



Valoración Su variedad y el diseño de los puzzles mola, si bien la IA de los Fluros y algunas animaciones son toscas. **80**

Vita | METRICO

3 ■ Puzzle ■ Digital Dreams ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 13,99 €

UN ENTORNO "MATEMÁTICO" nos da la bienvenida a este juego, en el que hemos de avanzar con nuestro personaje en 2D e intentar resolver puzzles basados en figuras geométricas y representaciones abstractas. A veces tendremos que avanzar para que unos rectángulos crezcan, otras moveremos el giroscopio... La mecánica, que nos descoloca durante algunos minutos, pronto demuestra su originalidad y su capacidad para provocar nuestra curiosidad. Lo malo es que no todas las mecánicas están igual de bien implementadas, por lo que el desarrollo se vuelve un poco irregular.



Valoración La imprecisión en los giroscopios y los paneles táctiles lastra su originalidad y la ambientación general. **71**

Wii U | TESLAGRAD

12 ■ Aventura ■ Rain Games ■ 1 jugador ■ Castellano

LA ELECTRICIDAD Y EL MAGNETISMO son las "herramientas" que ha de usar nuestro jovencito protagonista para sobrevivir en una gigantesca torre que es la columna vertebral de una ciudad europea del este que vive en una prisión perpetua. Esta aventura mezcla saltos y enigmas al más puro estilo "Metroidvania", pero con especial atención a los tiempos. No solo para resolver puzzles, sino también en los combates contra enemigos mecánicos. Tenemos un mapa para ayudarnos en la navegación, pero está excesivamente limitado.



Valoración Está lleno de buenas ideas y su estilo audiovisual mola. Si los puzzles estuvieran más pulidos... **84**

Wii U | STEAMWORLD DIG

7 ■ Aventura ■ Image&Form ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 8,99 €

EL ROBOT RUSTY vuelve a la carga en Wii U, con el mismo título que conocimos hace unos meses. Nuestro objetivo es cavar en la mina para encontrar tesoros y secretos. Gran parte de la gracia está en construir caminos con soltura para no quedarnos atascados.

Cuanto más bajéis, más habilidades ganaréis: el salto de vapor, la dinamita, el taladro... Lo que más importa es la exploración, pero también tenemos que derrotar enemigos, ya sea golpeándolos con la pica o tendiéndoles trampas. El GamePad sirve para mostrar el mapa y el inventario, aunque también podemos verlo todo en una sola pantalla.



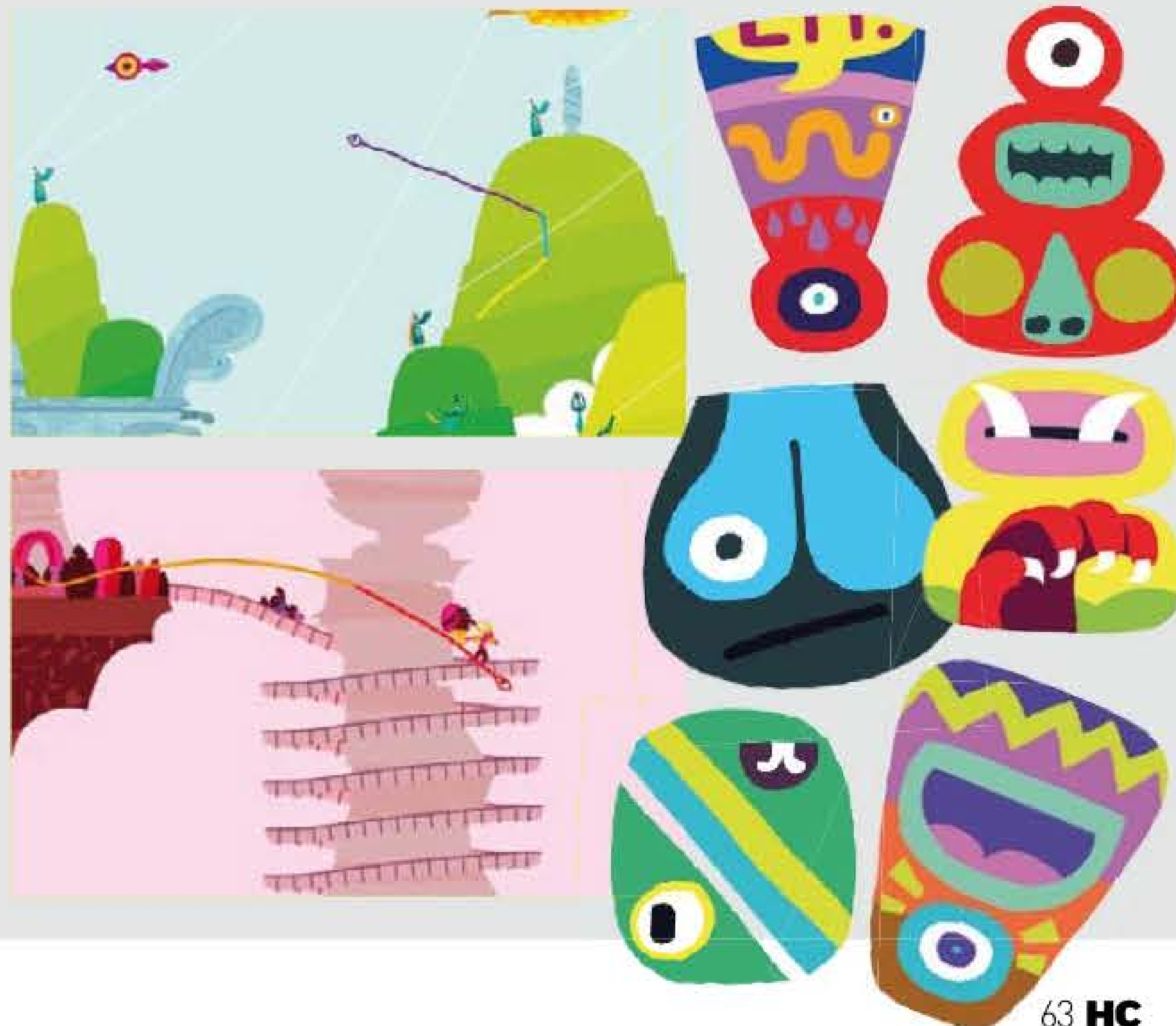
Valoración Molan su sensación de exploración y su ambientación, aunque es un poquito corto. **86**

PS4-PS3-Vita HOHOKUM

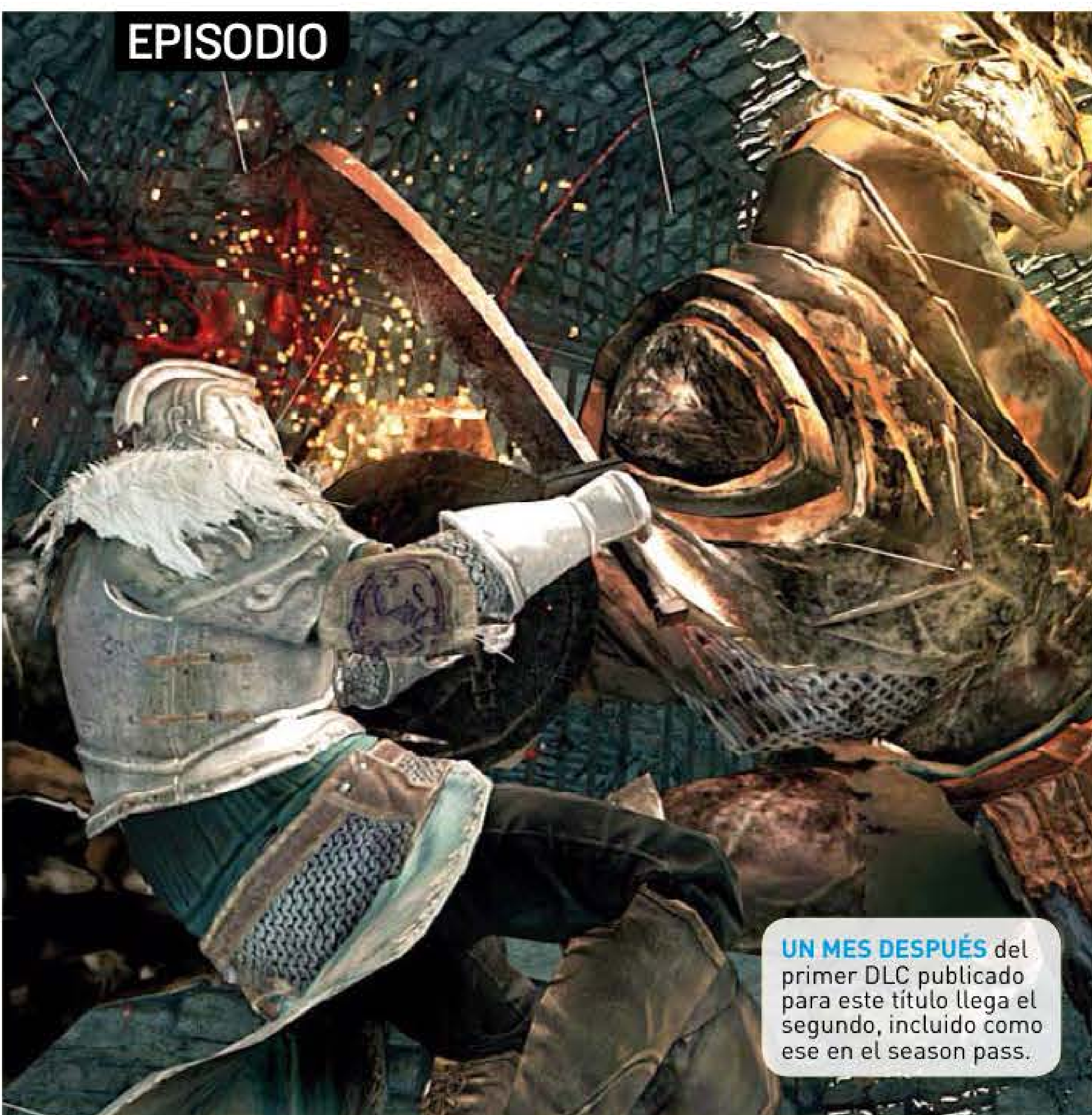
3 ■ Aventura ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 €

MANEJAMOS A UNA SERPIENTE MULTICOLOR en un entorno grande y abierto, donde muchos compañeros aguardan a ser liberados con nuestros movimientos. La gracia está en que no se da ninguna pista sobre cómo resolver esos puzzles. El contacto de nuestra serpiente con los objetos suele dar pie a una explosión de color o que algún personaje se suba sobre nosotros, pero nunca sabemos si eso significa algo o no. Esa libertad para movernos y experimentar es parte de la gracia de un título muy original, aunque a veces puede dar pie a cierta frustración. La aventura se puede superar en unas 5 horas, pero podemos invertir más tiempo en buscar los 146 ojos ocultos en los mapas. Incluye cross-buy y cross-save, para que juguéis donde queráis.

Valoración Un juego difícil de clasificar, que rebosa estilo e imaginación. Eso sí, a veces podemos atascarnos. **81**



EPISODIO



UN MES DESPUÉS del primer DLC publicado para este título llega el segundo, incluido como ese en el season pass.

DARK SOULS II

PS3-360-PC | 9,99 € - 717 MB

Old Iron King

FIEL A SU CITA prosigue la trilogía "añadida" del juego de FromSoftware. El argumento no es claro al principio y nos movemos por tres zonas, siendo la Torre de Bruma la protagonista de este capítulo junto al abundante uso del fuego. Como era de esperar, nos aguardan nuevos ítems y unos escenarios espectaculares, aunque los jefes finales les resultan algo sencillos de derrotar y sólo uno de ellos alcanza "el nivel". La duración es inferior al anterior descargable y la IA sigue flaqueando, detalles que le restan puntos pero que no le quitan interés: hay partes interesantes de la historia que se revelan y, al fin y al cabo, es más *Dark Souls*.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



TRIALS FUSION

360-PS4-One-PC

4,99 € - 104 MB

Empire of the Sky

NUEVE TRAZADOS conforman la principal novedad de este pack para el juego de habilidad. Además, desafíos, trofeos y objetos para el editor de mapas también llegan en él, lo que hace más llevadero su coste.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



SOUL SACRIFICE DELTA

PS Vita | Gratis

Freedom Wars

A MODO DE ACTUALIZACIÓN, un nuevo contenido gratuito (esperemos que siga la racha) adorna aún más el título de Sony para su portátil. En esta ocasión, y aprovechando que *Freedom Wars* está a punto de ser lanzado, llegan unos trajes, un dragón que cazar y un conjuro provenientes del universo de ese juego.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



EA SPORTS UFC

PS4-One | Gratis

Actualización

EL REALISTA juego de lucha de EA acaba de recibir una serie de mejoras que incluyen no sólo la eliminación de bugs y un mayor equilibrio en la jugabilidad, sino también tres luchadores para el plantel: Stipe Miocic, Matt Brown y Mike Pyle. Es la segunda actualización de este estilo que llega y, además, lo hace gratuitamente.

VALORACIÓN ★★★★☆

CANCIONES



ROCKSMITH 2014

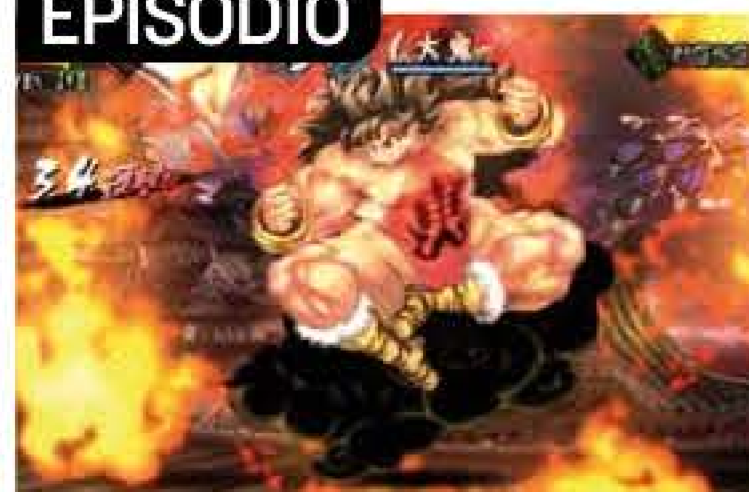
PS3-360-PC | 7,99 € (cada pack) - 17 MB

Varios

POCO A POCO, el título de Ubisoft va conformando una interesante colección de canciones compuesta por temas de géneros y épocas diversas. Duran Duran y No Doubt son dos de los últimos grupos en llegar a ella, aunque el precio (como siempre) nos sigue pareciendo un tanto alto: ocho euros por tres canciones.

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO



MURAMASA REBIRTH

PS Vita | 3,99 € - 82 MB

Hell's Where...

EL CAPÍTULO DEFINITIVO de las Genroku Legends se acaba de publicar, tras otros tres que nos han traído personajes muy curiosos. Ahora la protagonista es Rajyaki, la hija del Señor del Infierno, metida en un lío amoroso repleto de acción. Un poco caro para las dos horas que dura, aunque resulta bastante entretenido.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



P.T.

Es inevitable hablar del "experimento" que Kojima presentó en la gamescom. Como excusa para anunciar un nuevo *Silent Hill*, el creador japonés obsequió a los usuarios de PS4 con una pequeña demo/concepto de lo que él espera se convierta en el juego más terrorífico jamás concebido. Acongoja, aunque no se la recomendamos a aquellos que se lleven mal con los bichos...



THEAT. F. F.: CURTAIN CALL

Hasta treinta veces podemos probar en nuestra 3DS la demo del título musical, la cual incluye el tema de Edgar y Sabin de *Final Fantasy VI* y J-E-N-O-V-A de Advent Children. Además, podemos desbloquear más personajes para el juego principal.



TOMODACHI LIFE

Casi tres meses después de su lanzamiento, este exclusivo y bizarro título para 3DS ha recibido una versión de prueba en la que podemos empezar nuestra nueva y alternativa vida. Y si luego nos hacemos con el juego, los progresos se conservan.

MULTIMEDIA



DESTINY

Uno de los candidatos a juego del año acaba de llegar y, tal y como era de esperar, lo ha hecho acompañado de un épico tráiler donde el eje no somos nosotros, sino lo que podemos llegar a ser.



BAYONETTA 2

Nintendo dedicó un Direct especial a su exclusivo para Wii U en el que anunció que llegaría a Europa en tres ediciones diferentes y, además, aprovechó para presentar un buen vídeo de cuatro minutos.



SUPER SMASH BROS.

La versión para 3DS acaba de salir en Japón y está a punto de hacerlo en Europa, por lo que no viene mal repasar un vídeo de cinco minutos (en japonés) que muestra modos y personajes.



RESIDENT EVIL HD REMASTER

La remasterización de uno de los mejores remakes que se ha hecho hasta ahora se acaba de confirmar, y un breve tráiler muestra lo bien que lucirá cuando llegue a principios de 2015.

NOTICIAS

MÁS KARTING

Nintendo ha anunciado que *Mario Kart 8* recibirá dos paquetes de contenido. Ocho circuitos, cuatro vehículos y tres personajes serán las novedades de cada pack, los cuales llegarán este otoño y la próxima primavera y costarán ocho euros (doce si los compramos juntos). La verdad es que elegir a Link, conducir el Blue Falcon o recorrer circuitos basados en títulos como *Excitebike* o *F-Zero* es muy tentador...



VENTA ANTICIPADA

Los lanzamientos de final de año van presentando los cada vez más habituales pases de temporada. *The Evil Within* ofrecerá el suyo por 19,99 euros e incorporará tres descargables. En cuanto al de *Borderlands: The Pre-Sequel*, costará 29,99 y traerá cuatro DLCs. Y en lo que respecta al de *La Tierra Media: Sombras de Mordor*, el precio no ha sido anunciado todavía y proporcionará misiones y desafíos.

MES DE DEMOS

FIFA 15, *Pro Evolution Soccer 2015* y *Forza Horizon 2* tendrán disponibles, para cuando leáis estas líneas, sus correspondientes demos. Podremos jugarlas en todas las plataformas en las que serán editados, a excepción del título de velocidad en Xbox 360.

UN NO PARAR

Ubisoft sigue en la brecha con nuevos descargables para *Watch Dogs*. Bad Blood (que acaba de publicarse) tiene como eje a T-Bone y su historia tras lo ocurrido en el juego principal y, como este, transcurre en zonas de Chicago.

La web del mes



EL WOW SE AMPLÍA

http://youtu.be/6aWeUaFGAh0
La expansión Warlords of Draenor llegará en noviembre y a Blizzard se le ha ocurrido presentarnos a los clanes orcos como si de una miniserie/cómic se tratara. En el primer capítulo, los Mano Destrozada se muestran "en sociedad".



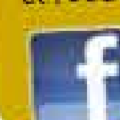
TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	Mario Kart 8	Wii U	10	4
2	The Last of Us	PS4 - PS3	8	2
3	GTA V	PS3 - Xbox 360	6	5
4	Diablo III: Reaper of Souls	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R -	1
5	Assassin's Creed IV: Black Flag	PS4 - One - Wii U - PS3 - 360 - PC	R -	1
6	Battlefield 4	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R -	1
7	Legend of Zelda Wind Waker HD	Wii U	R -	1
8	Tomb Raider	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R -	1
9	Beyond: Dos almas	PS3	R -	1
10	InFamous: Second Son	PS4	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 Assassin's Creed Unity
PS4 - Xbox One - PC
El estreno de la famosa saga de Ubisoft en la nueva generación nos retrotraerá hasta la revolución francesa.
FECHA: 13 DE NOVIEMBRE



2 Far Cry 4
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
El escarpado relieve del Himalaya ya aguarda con sus nieves a Ajay Ghale, que se verá enfrascado en medio de una sangrienta guerra civil.
FECHA: 20 DE NOVIEMBRE



3 The Evil Within
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
Tras triunfar con *Resident Evil*, Shinji Mikami se ha propuesto resucitar el género del "survival horror" con este título de tono oscuro.
FECHA: 14 DE OCTUBRE



4 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
El nuevo título de Big Boss sigue sin tener fecha, pero, en la Gamescom, se anunció que también llegará a PC.
FECHA: 2015



5 Super Smash Bros
3DS - Wii U
Los personajes de Nintendo se zurrarán la badana desde el 3 de octubre en 3DS. A Wii U, llegarán en noviembre.
FECHA: 3 DE OCTUBRE

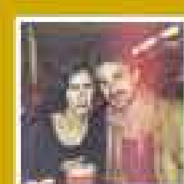
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... THE LAST OF US REMASTERIZADO

La valoración de Hobby Consolas (nº 277) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una perfecta unión de artes
Franses de Dios

"Más allá de su mecánica, de ese 'sentir los disparos y los puñetazos', logra dar una lección de narrativa cinematográfica aplicada a los videojuegos".

NOTA 100



El mejor juego de mi vida
Adrian Oña

"Cuenta con una historia genial. A los personajes les coges cariño y los gráficos son de impresión. Cuando lo acabé, los pelos se me pusieron de punta".

NOTA 100

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**The Last of Us Remaster.** PS4	94	**95**/100 "Sigue siendo una aventura única y realmente excepcional"	**-**/40 No disponible	**10**/10 "El mejor juego de PS3 se convierte en el mejor de PS4"	**10**/10 "El mejor juego de Naughty Dog se vuelve aún mejor"	**8**/10 "Un gran juego, en especial si no se jugó en PlayStation 3"	**-**/10 No disponible
2	**Diablo III Ult. Evil Edition** PS4 - One - PS3 - 360	91	**90**/100 "La edición completa de uno de los mejores hack and slash"	**36**/40 No disponible	**9,2**/10 "Una versión repleta de contenido y más bonita que nunca"	**9,25**/10 "Una adaptación estelar con algunos elementos nuevos"	**9**/10 "La feliz conclusión de lo que han sido casi dos años de beta"	**-**/10 No disponible
3	**Metro Redux** PS4 - Xbox One - PC	82	**76**/100 "Una oportunidad de disfrutar dos juegos con buena historia"	**-**/40 No disponible	**8,6**/10 "El inframundo de Moscú, en su versión más expandida"	**8,5**/10 "La mejor forma de disfrutar de una saga infravalorada"	**8**/10 "Un gran paseo por lo mejor y lo peor de un mundo en ruinas"	**-**/10 No disponible
4	**Tales of Xillia 2** PS3	82	**91**/100 "No hay excusa para no jugarlo junto a tres amigos"	**31**/40 No disponible	**8**/10 "Una declaración de amor para los fans del primer *Xillia*"	**7,75**/10 "Tiene sus fallos, pero también todo lo que gusta a los fans"	**-**/10 No disponible	**-**/10 No disponible
5	**Hohokum** PS4 - PS3 - PS Vita	75	**81**/100 "Uno de esas delicias en las que perderse y dejarse llevar"	**-**/40 No disponible	**8,8**/10 "Es un juego que deleita y sorprende a cada paso que das"	**6**/10 "Le falta profundidad y una estructura de juego más sólida"	**7**/10 "Puede ser frustrante a veces, pero es un juego muy creativo"	**-**/10 No disponible
6	**The Golf Club** PS4 - Xbox One - PC	74	**84**/100 "Un simulador de la vieja escuela, con editor y multijugador"	**-**/40 No disponible	**7**/10 "Un juego para puristas del golf y creadores de campos"	**8**/10 "Es muy divertido y el editor te tendrá noches en vela"	**6**/10 "Tiene mucho potencial, pero al control le falta precisión"	**-**/10 No disponible
7	**InFamous First Light** PS4	73	**77**/100 "Una cuidada expansión de *Second Son*, aunque no innova"	**-**/40 No disponible	**7,5**/10 "La misma acción que en *Second Son*, pero menos variada"	**8**/10 "Tiene menos fuerza que *Second Son*, pero es muy bienvenido"	**6**/10 "Sirve para matar el tiempo, pero al juego le falta mordiente"	**-**/10 No disponible
8	**Los Sims 4** PC	71	**82**/100 "Sacrifica algunos aspectos para sentar una base escalable"	**-**/40 No disponible	**7,5**/10 "Siempre divierte, pero los Sims no viven su vida al máximo"	**6,75**/10 "Aún es divertido, pero se siente vacío, sin mucha innovación"	**6**/10 "Es muy visual, pero su mayor problema se llama *Los Sims 3*"	**-**/10 No disponible
9	**Risen 3: Titan Lords** PS3 - Xbox 360 - PC	66	**72**/100 "Está repleto de fallos, pero la libertad lo compensa un poco"	**-**/40 No disponible	**5,2**/10 "El combate es divertido, pero fallan otros elementos clave"	**7**/10 "Mucho contenido, pero los combates y la historia flojean"	**7**/10 "Tiene fallos, pero también la promesa de tesoros ocultos"	**-**/10 No disponible
10	**Sacred 3** PS3 - Xbox 360 - PC	65	**73**/100 "Abandona todo lo que hizo especial a la saga *Sacred*"	**28**/40 No disponible	**6,5**/10 "Masacrar monstruos es brutal... pero no esperes nada más"	**7,5**/10 "La exploración ha dejado paso a la acción pura y dura"	**4**/10 "Con sus cambios, lo único que queda de *Sacred* es el nombre"	**-**/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Obra de arte inolvidable

Jordi Domènech

"Es una obra de arte que, de verdad, te hace sentir dentro del mundo apocalíptico en que se desarrolla. Los 1080p y 60 fps le sientan de maravilla".

NOTA **97**



En el top 5 de la década

Jesús Gómez

"La banda sonora y la profundidad de los personajes, junto a un apartado gráfico bestial y un online variado, hacen que no quieras despegarte de él".

NOTA **95**



Igualito, un año después

Hugo Gil

"Viene a confirmar lo que está llamado a ser la generación de los refritos. La promesa de 1080p y 60 fps sirve para vender la misma historia, sin necesidad".

NOTA **70**



Un juegazo, pero de PS3

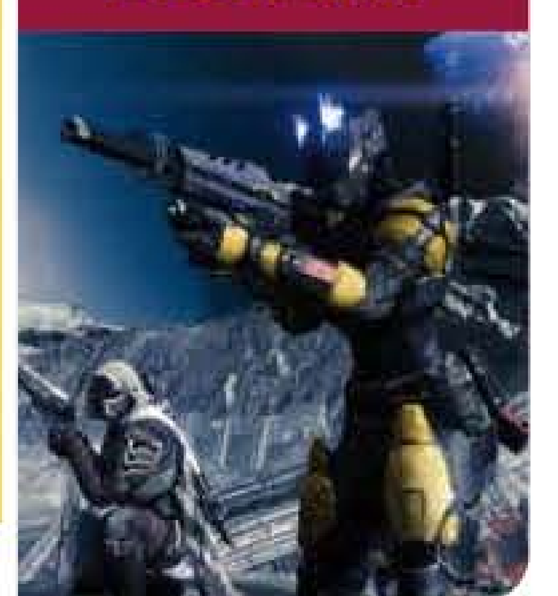
Dani Bueno

"Es vergonzoso que, sólo un año después de lanzarlo en PS3, Sony ya esté haciendo una remasterización. Es un juegazo, pero yo no le veo ninguna mejora".

NOTA **60**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DESTINY



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

DESTINY

La nueva IP de Bungie está por fin en la calle, con contenidos en exclusiva para las consolas de Sony.

Imprescindibles

	Juego		Nota	Precio
1	Destiny	!	94	72,95 €
2	NBA 2K14		90	69,95 €
3	FIFA 15	!	90	69,95 €
4	Wolfenstein: New Order		90	69,95 €
5	Thief		90	69,95 €
6	Diablo III Ult. Evil Ed.	!	90	64,95 €
7	Tomb Raider		87	59,95 €
8	Battlefield 4		87	69,95 €
9	Rayman Legends		87	39,95 €
10	Need for Speed Rivals		86	71,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

FIFA 15

El simulador de fútbol de EA Sports salta al césped, con el modo Ultimate Team Legends sólo en Xbox One y 360.

Imprescindibles

	Juego		Nota	Precio
1	Destiny	!	94	72,95 €
2	Titanfall		92	69,95 €
3	NBA 2K14		90	69,95 €
4	FIFA 15	!	90	69,95 €
5	Wolfenstein: New Order		90	69,95 €
6	Diablo III Ult. Evil Ed.	!	90	64,95 €
7	Thief		90	69,95 €
8	Forza Motorsport 5		88	39,95 €
9	Tomb Raider		87	59,95 €
10	Battlefield 4		87	69,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE

Medio año después de ver la luz en One y 360, el shooter de PopCap llega a PS4 y PS3.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

RED DEAD REDEM.

En el último mes, ha corrido el rumor de que Rockstar podría hacer una remasterización de este grandísimo título.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

FANTASY LIFE

Level-5 vuelve a nutrir a 3DS con un título de rol que permite ejercer diferentes oficios a lo largo de la aventura.

Imprescindibles

	Juego		Nota	Precio
1	Zelda: Ocarina of Time		94	44,95 €
2	Pokémon X / Y		94	44,95 €
3	Zelda: A Link Between...		94	44,95 €
4	Resident Evil Revelations		93	44,95 €
5	Super Mario 3D Land		93	44,95 €
6	Fire Emblem Awaken.		93	44,95 €
7	Animal Crossing N. Leaf		93	39,95 €
8	Castlevania Mirror of F.		93	19,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.		93	47,95 €
10	Fantasy Life	!	92	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

DANGANRONPA 2: GOODBYE DESPAIR

Los juegos japoneses se han convertido en la base de PS Vita, como esta aventura de puzles.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

HYRULE WARRIORS

El "crossover" entre *Dynasty Warriors* y *Zelda* nos invita a repartir tortas contra cientos de enemigos.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €

PC



El juego del mes

LOS SIMS 4

La nueva entrega del simulador social de EA llega con una primacía total de las emociones de los personajes.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

disparos cooperativos

Los juegos de acción, en especial los shooters, son una garantía de diversión inmediata, y más cuando resulta posible disfrutarlos en compañía de amigos.



PS3 - Xbox 360 - PC - PS Vita 19,95 €



1 BORDERLANDS 2

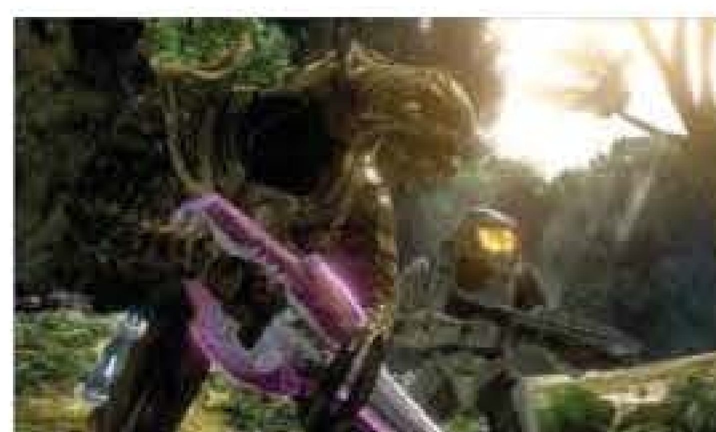
El estudio Gearbox se sacó de la chistera una espectacular mezcla de shooter, rol y "sandbox", centrada, única y exclusivamente, en una campaña con cooperativo para cuatro jugadores. La historia nos trasladaba al planeta Pandora, donde debíamos ponernos en la piel de los buscadores de la Cámara y pararle los pies a Jack el Guapo. Cada personaje contaba con tres árboles de habilidad muy diferenciados, lo que ofrecía múltiples opciones para el cooperativo. Es uno de los juegos que mejor han explotado la fórmula de los DLC, con contenidos largos y de calidad.



PS4 - One - PS3 - 360 72,95 €

2 DESTINY

El primer juego de Bungie tras convertirse en "third party" ha sido esta gran combinación de shooter, rol y MMO. En grupos de tres guardianes, hay que viajar por la Tierra, la Luna, Venus y Marte.



Xbox 360 19,95 €

3 HALO 3

Para muchos, la tercera entrega de la epopeya del Jefe Maestro es la mejor de todas. La campaña admitía hasta cuatro jugadores, con el plus de que el segundo manejaba a un personaje muy querido: el Inquisidor.



Xbox 360 19,95 €

4 GEARS OF WAR 3

La campaña de las dos primeras entregas de esta saga sólo admitía dos jugadores, pero la tercera amplió la cifra a cuatro. Ejecutar a los Locust con la motosierra del Lancer era una experiencia no apta para sensibles.



PS3 - 360 - Wii - PC - PS2 19,95 €

5 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Seguramente, es el *Call of Duty* más infravalorado. La saga ha derivado hacia el multijugador competitivo, pero esta entrega permitía disfrutar la genial campaña en cooperativo.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Destiny	PS4
3	GTA V	PS3
4	Mario Kart 8	Wii U
5	FIFA 15	One
6	Zelda: A Link...	3DS
7	Titanfall	One
8	Wolfenstein: The...	One
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	Zelda: Wind Waker	Wii U



Alberto Lloret

1	Destiny	PS4
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Oddworld: Abe's...	PS4
4	Titanfall	One
5	MGS Ground Zeroes	PS4
6	Watch Dogs	PS4
7	Hohokum	Vita
8	Rogue Legacy	Vita
9	Walking Dead Temp. 2	Vita
10	Gunman Clive	3DS



David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Destiny	PS4
3	Titanfall	One
4	Mario Kart 8	Wii U
5	The Last of Us Rem.	PS4
6	Battlefield 4	PS4
7	MGS Ground Zeroes	PS4
8	Call of Duty Ghosts	PS3
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	Minecraft	PS4



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	Mario Kart 8	Wii U
8	The Last of Us Rem.	PS4
9	Destiny	One
10	Wolfenstein: The...	PS4

1	Destiny	PS4 - One - PS3 - 360
2	The Last of Us Remasterizado	PS4
3	Titanfall	One - 360 - PC
4	Mario Kart 8	Wii U
5	Grand Theft Auto V	PS3 - Xbox 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

POR FAVOR, PULSE EL BOTÓN REBOOT

Cientos de sagas y títulos de calidad duermen, por desgracia, el sueño de los justos. Ante la oleada de "reinicios" vivida recientemente, en Hobby Consolas hemos seleccionado 50 juegos que nos gustaría ver "reiniciados" para disfrutarlos bien como juegos digitales o nuevos AAA.







ACTRAISER

■Acción/Estrategia ■Enix
■**Primera / última aparición:** 1990 / 1994

Mitad juego de acción y plataformas 2D, mitad juego de estrategia a lo "god simulator", este juego se ganó el corazón de los usuarios de SNES por su refrescante mezcla de géneros y calidad visual. Su secuela lo echó por tierra centrándose solo en la acción.

¿Por qué debería volver? Su mezcla de géneros podría funcionar muy bien, esta vez en las 3D.



ALONE IN THE DARK

■Survival/Terror ■Infogrames/Atari
■**Primera / última aparición:** 1992 / 2008

El padre del Survival Horror debutó en PC, con unos primigenios gráficos poligonales pero capaces de inquietar al más pintado. Tuvo 4 secuelas, pero fueron degenerando el espíritu original hasta que en 2008 vimos la entrega más floja de todas...

¿Por qué debería volver? Su visión del terror es única. Y se acaba de anunciar que vuelve, con Illumination (PC), inspirado en textos de Lovecraft.



FINAL FIGHT

■Beat'em Up ■Capcom
■**Primera / última aparición:** 1989 / 2006

Capcom cosechó gran éxito en los salones recreativos con este inolvidable beat'em up de gigantescos píxels y adictiva jugabilidad. Tuvo 4 secuelas (juego de lucha 1vs1 incluido) y la última, *FF Streetwise* para PS2, tiró por tierra los buenos recuerdos del pasado...

¿Por qué debería volver? La fórmula actualizada funciona, como ha demostrado *Dragon's Crown*...



CHRONO TRIGGER

■RPG ■SquareSoft ■**Primera / última aparición:** 1995 / 2009

Con una nota media que supera el 9, es considerado uno de los mejores juegos de todos los tiempos y un RPG revolucionario, con múltiples finales, un robusto sistema de combate... No se prodigó en secuelas (y la única, *Chrono Cross*, no tiene conexión directa), pero si ha aparecido en múltiples consolas, DS la última.

¿Por qué debería volver? Para devolver el rol a su época dorada.





DEEP FEAR

■Survival Horror ■Sega
■**Primera / última aparición:** 1998

Fue el último juego de Saturn lanzado en Europa, un Survival Horror de ambientación submarina (paseos con escafandra incluidos), que, por lo atípico de su atmósfera, enganchaba...

¿Por qué debería volver? Enemigos que no son zombies. Eso es de nota...



ALIEN SOLDIER

■Acción ■Treasure ■**Primera / última aparición:** 1995

Precursor de Gunstar Heroes, es otra genialidad de Treasure. Fue un soberbio juego de acción 2D de Mega Drive que, a pesar de su calidad, no arrasó y eso que le sobraban argumentos...

¿Por qué debería volver? Su enfoque de la acción sigue vigente hoy en día.



STAR WARS DARK FORCES / JEDI KNIGHT

■Shooter ■LucasArts ■**Primera / última aparición:** 1995 / 1998

Hoy resulta "cutrón", pero este shooter inspirado en Star Wars y su secuela (con combates con sable láser en tercera persona) nos hicieron soñar en su día.

¿Por qué debería volver? Con tanto shooter, uno basado en SW molaría...



BISHI BASHI

■Party Game ■Konami ■**Primera / última aparición:** 1998 / 2000

Uno de los exponentes clave de la locura japonesa en los videojuegos, una colección de alocadas pruebas para hasta 3 jugadores que sigue divirtiendo.

¿Por qué debería volver? Los Party Games escasean hoy en día y las locuras niponas ya ni os contamos...





SONIC ADVENTURE

■Aventura ■Sega
■Primera / última aparición: 1999 / 2003

Para muchos son los últimos grandes juegos de la, en otros tiempos, mascota de Sega. Unos títulos que tan pronto mezclaban aventura y plataformas con pesca y conducción. Títulos duraderos, largos y repletos de posibilidades. La mejor cara de Sonic, vamos.

¿Por qué debería volver? Viendo lo que han hecho con Sonic, ¿por qué no volver a su mejor momento?





MEDIEVIL

■Aventura ■SCEE Cambridge
■Primera / última aparición: 1998 / 2005

Sir Daniel Fortesque se levantó de entre los muertos para demostrarnos que con unos cuantos polígonos se podían vivir grandes aventuras (y repletas de humor) en unos simples mundos poligonales. Tuvo secuela, e incluso se recicló el juego original para PSP... pero aún así, Sir Daniel sigue dormido.

¿Por qué debería volver? El público lo sigue recordando...

ONIMUSHA

■Aventura/Acción ■Capcom
■Primera / última aparición: 2001 / 2006

Más allá de *Resident Evil*, Capcom también fue cuna de otras grandes sagas de aventuras, como este *Onimusha*, ambientado en el Japón feudal (en incluso en la actualidad en su tercera entrega). Combates, puzles, mejoras de habilidades... pero con sabor nipón.

¿Por qué debería volver? RE sigue la senda de la acción, ¿por qué no rescatar una saga aventurera?





GHOST'N GOBLINS

■Acción ■Capcom
■Primera / última aparición: 1985 / 2006

Ver a Sir Arthur recorrer un cementerio en calzoncillos es algo que no se olvida fácilmente, como superar su difícil epopeya de acción y plataformas. Un juego que se adaptó de forma soberbia a PSP y los nuevos tiempos en 2006, pero inactivo desde entonces.

¿Por qué debería volver? Dificultad, capacidad para picar, diversión... todo en uno. Y hay pocos de esos.



E-SWAT

■Acción ■Sega ■Primera / última aparición: 1989 / 1990

Sega nos convirtió en polis que, ante las misiones más duras, se embutían en un exoesqueleto, tanto en la coin-op original como en consola. Unas pequeñas joyas que siguen divirtiendo.

¿Por qué debería volver? Imaginad un sandbox con este planteamiento...



GUARDIAN HEROES

■Action RPG ■Treasure ■Primera / última aparición: 1996 / 2005

Los beat'em up con toques roleros alcanzaron una de sus máximas cotas de calidad con este juego para Saturn, con look anime y gran multijugador, que sólo se ha adaptado a GBA y 360.

¿Por qué debería volver? Es un mito sin secuela de un género no explotado.



ETERNAL DARKNESS

■Aventura/Terror ■Silicon Knights
■Primera / última aparición: 2002

Una historia de terror que se expande a lo largo de varias generaciones y que integra puzles, acción y exploración con hechos reales de la historia.

¿Por qué debería volver? Porque llevan un año intentándolo vía Kickstarter...

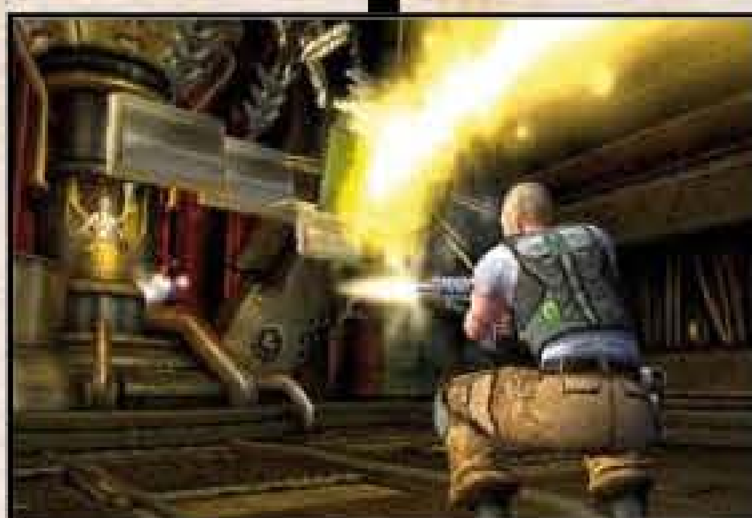


HAUNTING GROUND

■Aventura ■Capcom ■Primera / última aparición: 2005

Otra rareza, para bien, del catálogo de Capcom. Imagina que sufres un accidente en el que mueren tus padres y despiertas en un castillo retorcidillo y que tu única ayuda es un perrete...

¿Por qué debería volver? Es un tesoro, distinto, que pasó inadvertido.



PSI OPS

■Acción ■Midway
■Primera / última aparición: 2004

Un soldado con poderes mentales, como telequinésis, es el eje de esta aventura de acción en la que tenemos que parar a un grupo terrorista usando tanto las armas como nuestros dones.

¿Por qué debería volver? La dupla armas/poderes da mucho "juego"...



OMIKRON

■Aventura ■Quantic Dream
■Primera / última aparición: 1999

Mucho antes de *Heavy Rain* o *Beyond*, David Cage parió una especie de aventura sandbox futurista que incluso contó con la participación de David Bowie. Una experiencia única.

¿Por qué debería volver? Queremos volver a su cuidado y rico universo.



LEGEND OF DRAGOON

■Rol ■SCEI
■Primera / última aparición: 2001

A la sombra de Final Fantasy llegaron numerosos J-RPG. Este, especialmente, caló muy hondo en nuestro país, pero nunca tuvo continuación...

¿Por qué debería volver? Echamos de menos los grandes J-RPG.



SOCCER BRAWL

■Fútbol/Arcade ■SNK ■Primera / última aparición: 1992 / 1995

Que sí, que FIFA es el culmen del realismo en el fútbol. ¿Pero y si quieres disparar lásers, segar tobillos y realizar supertiros? Ahí el rey es esta joyaza de SNK que aún divierte a lo grande.

¿Por qué debería volver? Porque no hay exponentes de fútbol arcade.

FINAL FANTASY

■Rol ■Square Enix
■Primera / última aparición: 1987 / 2014

Junto con *Dragon Quest* ha sido el máximo exponente del rol japonés, sobre todo en occidente, desde la llegada de *FFVII*. Eran juegos enormes, con buenas historias, mil cosas para hacer y robustos sistemas de combate... que poco a poco se simplificaron.

¿Por qué debería reiniciarse? En su afán por intentar gustar más en Occidente, ha perdido su esencia.





RIVAL SCHOOLS

■Lucha ■Capcom ■Primera / última aparición: 1997 / 2001

Los tópicos de un instituto nipón, desde el as del béisbol a la estrella del club de voley, se dieron cita en un juego de lucha por parejas, con especiales conjuntos y otras gozadas.

¿Por qué debería volver? Sus ideas locas, como un sim. social...





SHENMUE

■Aventura ■Sega
■Primera / última aparición: 1999 / 2003

Fue la última gran apuesta de Sega como creadora de experiencias. Un "juego de juegos", en el que había desde exploración a combates, salones recreativos donde probar máquinas... Una gran aventura que se quedó inconclusa y que la gente sigue esperando.

¿Por qué debería volver? ¡Queremos saber qué pasa con Lan Di, los espejos y el final de la historia!

LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER

■Aventuras ■Silicon Knights/Eidos
■Primera / última aparición: 1996 / 2004

Los vampiros también tuvieron su saga de referencia en consola, con dos arcos y protagonistas distintos con sus propias aventuras; Kain, un despiadado vampiro con aspiraciones de ser un dios y el atormentado Raziel.

¿Por qué debería volver? Porque el universo y los protas merecen la pena.

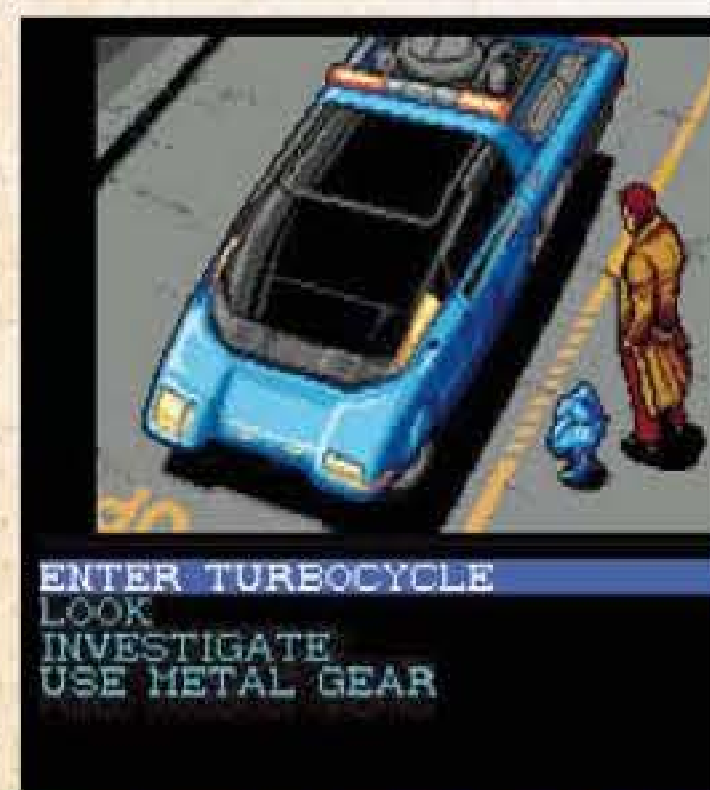


SNATCHER - POLICENAUTS

■Aventura ■Konami ■Primera / última aparición: 1988 / 1996

Antes de Metal Gear, Kojima rubricó dos grandes aventuras, en el sentido más estricto de la palabra, que en el fondo eran homenajes al Cyberpunk y pelis como Blade Runner o Terminator. Hoy en día se sigue pidiendo una puesta al día...

¿Por qué deberían volver? Porque, o no llegaron o fueron muy minoritarios.







CRASH BANDICOOT

■ Plataformas ■ Naughty Dog/Vivendi
■ Primera / última aparición: 1996 / 2008

En la era de las mascotas, el abanderado no oficial de PS fue este marsupial creado por Naughty Dog. Protagonizó aventuras, party games, juegos de karts... pero sus 4 primeros títulos, los plataformas más simples y puros, siguen siendo los más recordados.

¿Por qué debería volver? Porque, salvo Nintendo, los demás parecen haberse olvidado del género.





TUROK

■ Shooter ■ Acclaim/Atari
■ Primera / última aparición: 1997 / 2008

Comenzó siendo un shooter para Nintendo 64 y PC protagonizado por un indio cazador de dinosaurios convertido en protector de la Tierra... y acabó siendo un shooter genérico sin demasiada alma, que relegaba todo el atractivo a los dinos, pero fracasando a lo grande.

¿Por qué debería volver? Mezclar tiros, dinosaurios y poderes místicos puede dejar grandes cosas.

RAMPAGE

■ Acción ■ Midway
■ Primera / última aparición: 1986 / 2006

Coge a King Kong, y un hombre lobo y un lagarto mutantes y suéltalos en una ciudad para que arrasen todo... y diversión garantizada (al menos en los 80). Su cooperativo para 3 fue una de sus grandes bazas. Volvió en PS2 con nuevos bichos, retos y opciones.

¿Por qué debería volver? Una puesta al día de esta idea podría encajar muy bien como juego digital...





SILENT HILL

■ Aventura de terror ■ Konami
■ Primera / última aparición: 1999 / 2012

Fue el primer juego de terror puro y duro, de esos que inquietan y quitan el sueño, en consola. Ha pasado por un montón de plataformas, con historias y situaciones distintas... pero dejándose el miedo por el camino.

¿Por qué debería volver? Kojima acaba de confirmar que en 2016 llegará el SH más terrorífico. La demo P.T. es la prueba de ello... ¡y vaya si da miedo!



THEME HOSPITAL

■ Gestión ■ Bullfrog ■ Primera / última aparición: 1997 / 1998

Parques de atracciones, zoos... en los 90 vimos juegos de gestión y simulación de todo tipo, pero este, en el que teníamos que hacer funcionar un hospital con humor, nos robó el corazón.

¿Por qué debería volver? Ya no se ven títulos de este tipo, ni tan locos.



ALEX KIDD

■ Plataformas ■ Sega ■ Primera / última aparición: 1986 / 1990

Otro de los primitivos astros de las plataformas fue este cabezón con grandes puños, que jugaba al piedra-papel-tijera (en japonés) y en títulos temáticos, como el mundo de los ninjas.

¿Por qué debería volver? Eran plataformas tan básicos como divertidos.



EARTHBOUND - MOTHER

■ Rol ■ Brownie Brown ■ Primera / última aparición: 1989 / 2006

RPGs nipones hay muchos, pero ninguno que ponga a un grupo de niños "normales" como héroes que evitan una invasión alienígena. Son RPGs únicos.

¿Por qué debería volver? *Earthbound* llegó a Wii U... ¡queremos más!



DINO CRISIS

■ Aventura ■ Capcom ■ Primera / última aparición: 1999 / 2003

Con un estilo de juego que recordaba a *Resident Evil* y *Onimusha*, aquí Capcom introdujo dinosaurios como principales enemigos, e incluso nos llevó al futuro, en grandes aventuras.

¿Por qué debería volver? Porque ya apenas hay aventuras de este tipo...



GRANDIA

■Rol ■Game Arts ■Primera / última aparición: 1999 / 2006

Mientras que muchos J-RPG aún estaban con gráficos 2D o pre-renderizados, *Grandia* ya ofrecía entornos 3D, 2 estilos de combate, un gran sistema de desarrollo de personajes...

¿Por qué debería volver? Para remozar el género como lo hizo en 1999.



F-ZERO

■Velocidad ■Nintendo ■Primera / última aparición: 1990 / 2004

Gracias a su gran sensación de velocidad y excelente uso del Modo 7, este difícil arcade de velocidad futurista se ganó el corazón de muchos jugadores. En 2004 vimos la última entrega.

¿Por qué debería volver? Apenas quedan juegos de velocidad futurista.



JET SET RADIO

■Aventura/Acción ■Sega ■Primera / última aparición: 2000 / 2002

Patinaje, graffitis y Cel Shading, sin olvidar una magistral BSO, se dieron la mano en uno de los juegos más únicos de Dreamcast, que ha llegado hasta a Vita, pero sin novedades.

¿Por qué debería volver? Soñamos con ver sus bondades "actualizadas".



DEMON'S CREST

■Acción ■Capcom ■Primera / última aparición: 1990 / 1994

Red Arremer era una de las gárgolas rojas que nos atacaba en *Ghost'n Goblins*, y gozó de varios juegos en GB, NES y SNES, todos ellos metroidvanias bastante sólidos y dignos.

¿Por qué debería volver? Apañaría muy bien la ausencia de un *Metroid*...

GOLDEN AXE

■Beat'em Up ■Sega
■Primera / última aparición: 1989 / 2008

En un mundo de beat'em up en los que utilizábamos nuestros puños y armas del entorno, comenzar con espadas o un hacha era un atractivo innegable, y más si nos montábamos en pequeños dinos, pateábamos esqueletos y utilizábamos hechizos mágicos...

¿Por qué debería volver? El juego de PS3 fue tan malo que merece un "reboot" para salvar su honra.



POWER STONE

■Lucha ■Capcom ■Primera / última aparición: 1999 / 2006

Obtener 3 gemas que desataban nuestro poder era el objetivo de esta genial saga de juegos de lucha para hasta 4 jugadores en entornos abiertos con todo tipo de armas e ítems.

¿Por qué debería volver? Combates 3D con modo online para 4... ¡Yum!





RESIDENT EVIL

■Survival Horror ■Capcom
■Primera / última aparición: 1996 / 2013

Quien ha entrado en la mansión Spencer ha vivido una aventura única, en la que la escasez de munición, los zombis, los puzles y los sustos pusieron los nervios de más de uno a flor de piel. Su secuela lo mejoró, pero a partir de ahí ha ido a bandazos. Salvo *RE4*...

¿Por qué debería reiniciarse? El giro a la acción ha mosqueado a los fans. ¿Bastará *RE Revelations 2*?

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

■Deportivo ■Activision ■Primera / última aparición: 1999 / 2012

El astro del monopatín, Tony Hawk, acercó este deporte urbano al gran público, a través de sencillas pruebas (alcanzar un récord de puntos, recoger las letras de la palabra skate...), con un gran control, mejor BSO...

¿Por qué debería volver? A juego por año saturaron el mercado, pero ahora ya no hay títulos de skate 3D...



DIE HARD TRILOGY

■Acción ■Probe ■Primera / última aparición: 1996 / 2000

Coge 3 juegos distintos, acción en tercera persona, arcade de pistola y conducción, asigna a cada uno de ellos una película de la saga Jungla de Cristal, y voilá, diversión inmediata. La secuela, eso sí, fue más floja.

¿Por qué debería volver? Imaginad el juego puesto al día, con nuevas mecánicas y mejor apartado técnico.





STREETS OF RAGE

■Beat'em Up ■Sega
■**Primera / última aparición:** 1991 / 2013

Uno de los cénits de los beat'em ups domésticos, rubricado por Sega, nos llevó a todo tipo de barrios virtuales quitando a puñetazo limpio toda la escoria de las calles. Esquema manido, sí, pero que con cada entrega ganó en profundidad, variedad de personajes...

¿Por qué debería volver? La revisión para 3DS de la primera entrega nos recordó lo grande que era...



THE GETAWAY

■Aventura ■SCEE
■**Primera / última aparición:** 2002 / 2006

Londres fue el escenario elegido para dar vida a este "*GTA*" europeo. El afan por recrear la cultura local y el entorno (pubes, calles y parques...) fueron los principales logros del juego, aunque en cuanto a mecánicas y profundidad era más simple que el juego de R*.

¿Por qué debería volver? Nos relamemos pensando en la calidad gráfica un Londres recreado en PS4...



STORY OF THOR

■Rol ■Ancient/Sega
■**Primera / última aparición:** 1994 / 1996

También conocido como Beyond Oasis este J-RPG de acción destacó por su línea artística (en especial en Saturn, con sus increíbles animaciones hechas a mano), y por ofrecer un estilo similar a los *Zelda* de Nintendo, pero en las consolas de Sega.

¿Por qué debería volver? En su día pasó con más pena que gloria, y atesora calidad pareja a *Zelda*...



ROAD RASH

■Velocidad ■Electronic Arts
■**Primera / última aparición:** 1989 / 2000

Conducir una moto a gran velocidad, en una carrera, mientras repartimos "piñas" con cadenas y palos fue uno de los grandes alicientes de este atípico arcade. Un título que ganó en profundidad al llegar a PlayStation (había hasta sidecars), pero que no terminó de conquistar al nuevo público poligonal...

¿Por qué debería volver? Risas, barbarie y velocidad, todo en uno.





CLOCK TOWER

■Aventura ■Human ■Primera / **última aparición:** 1995 / 2003

Otro pionero del terror empezó como una aventura al estilo "point 'n click", en la que debíamos evitar al asesino conocido como el "tijeritas". Evolucionó a un estilo más estándar en PS2.

¿Por qué debería volver? Como otros juegos de terror, los primeros acoj...



SYPHON FILTER

■Acción ■Sony ■Primera / última **aparición:** 1999 / 2010

El agente Logan se embarcó en una lucha contra un grupo terrorista que amenazaba con soltar un gas letal. Una lucha que ofrecía acción a raudales, hasta en PSP, con gran control.

¿Por qué debería volver? Solo por el divertido uso del táser merece volver.



TOMBI

■Acción ■Whoope Camp ■Primera / **última aparición:** 1997 / 2000

El diseñador de *Ghost'n Goblins* sorprendió con una aventura disparatada, repleta de secretos y humor en la que debíamos ayudar a todo tipo de personajes para conseguir ítems, poderes...

¿Por qué debería volver? Ya no hay aventuras con este grado de simpatía.



TIMESPLITTERS

■Shooter ■Eidos ■Primera / **última aparición:** 2000 / 2005

Viaja en el tiempo para evitar que los malignos Timesplitters acaben con la humanidad modificando el pasado. Todo a tiro limpio, con minijuegos superlocos, multijugador local...

¿Por qué debería volver? Hacen falta más shooters locos como este...



SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

¡RESÉRVALO!

EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE





FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 4 NOVIEMBRE 2014

OBTÉN EL ACCESO ANTICIPADO DAY ZERO* Y JUEGA CON 24H DE ANTELACIÓN, TENDRÁS TU JUEGO EL **3 DE NOVIEMBRE.**

LA EDICIÓN ESPECIAL GAME INCLUYE UN EXOESQUELETO CUSTOMIZADO ADICIONAL, ADEMÁS LA EDICIÓN DAY ZERO INCLUYE:
- **ADVANCED ARSENAL: EXOESQUELETO PERSONALIZADO** CON BALAS Y LA **EM1 QUANTUM**, UNA NUEVA ARMA ENERGÉTICA PARA LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR.
- **2 ARMAS CUSTOMIZADAS.**
- **DOBLE XP EN DÍA CERO.**

TU RESERVA TAMBIÉN INCLUYE PACKS DE PERSONALIZACIÓN PARA COD GHOSTS Y COD BLACK OPS II, **¡DISFRUTA YA DE ELLOS!**

ACCESO ANTICIPADO DAYZERO

RESERVA YA Y SÉ EL PRIMERO EN LUCHAR
ACCESO ANTICIPADO - 3 DE NOV
ADVANCED ARSENAL / 2 ARMAS CUSTOMIZADAS / 2XP EN DÍA CERO

PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.

¡RESÉRVALO! SOMBRAS DE MORDOR

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 3 OCTUBRE 2014



LA **ED. ESPECIAL EXCLUSIVA** INCLUYE:
- **CAJA METÁLICA**
- **PERSONAJE DEL CAPITÁN DE LA GUARDIA.**
- **LA RUNA DE LA HOJA OCULTA.**



PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 *PARA PLAYSTATION 4 Y XBOX ONE 17 DE OCTUBRE PARA LAS DEMÁS PLATAFORMAS. PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

¡RESÉRVALO! SKYLANDERS TRAP TEAM

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 10 OCTUBRE 2014





EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

TRAMPA YA CARGADA CON EL VILLANO OUTLAW BRAWL AND CHAIN

PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 Wii U NINTENDO 3DS Wii

¡SÓLO PODRÁS ENCONTAR LA DARK EDITION EN GAME!, INCLUYE TRAMPA ESPECIAL, DE UN TAMAÑO SUPERIOR AL RESTO DE LAS TRAMPAS, HECHA PARA CAPTURAR AL VILLANO Nº1. **¡Y MUCHO MÁS!**

REGALO EXCLUSIVO GAME

OFERTA NO VÁLIDA EN NINTENDO 3DS. PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

¡RESÉRVALO! ASSASSIN'S CREED UNITY

REVOLUTION EDITION

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 13 NOVIEMBRE 2014



INCLUYE MISIÓN EXTRA "REVOLUCIÓN QUÍMICA" + 3 PACKS DLC.

PACK PRUSIANO
PACK MOSQUETERO
PACK TIRADOR

EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

PS4 XBOX ONE PC PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

¡RESÉRVALO! FARCRY 4

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 18 NOVIEMBRE 2014



EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 PC PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

EN TIERRA EXTRAÑA

UNA RETROSPECTIVA DE ODDWORLD INHABITANTS





Cuando Abe se presentó a sí mismo en la intro del primer juego de Oddword, también ejerció de heraldo de un nuevo estudio: uno que quería cambiar nuestra percepción del mundo real que nos rodea.


» [PSone] Los diseños de Steven Olds, junto a los de Farzad Varahramyan en *Abe's Exoddus* dieron vida al mundo Oddworld.


» [PSone] Abe era un tipo ágil, capaz de actuar con un sigilo digno de Solid. No olvidemos sus dotes para el control mental.


» [Xbox] *Munch's Oddysee* fue el tercer lanzamiento, y el 2º capítulo de la pentalogía.

O*ddworld* ha vuelto, lo cual es una gran noticia para los fans de la franquicia, pero no tanto para aquellos que prefieren juegos de plataformas alegres, fáciles de manejar y con personajes divertidos. Después de todo, Abe es un pobre idiota en lo más bajo de la cadena alimentaria, un anti-héroe improbable cuya historia habla del enfrentamiento del capitalismo contra el misticismo.

El deseo del cofundador de Oddworld Inhabitants, Lorne Lanning, siempre ha sido transmitir un mensaje bastante más profundo que el que solemos encontrar en los juegos de plataformas, una idea que ha impregnado toda la compañía desde sus inicios. Oddworld Inhabitants no se creó como una simple compañía dedicada a producir videojuegos, sino como un medio a través del cual transmitir el mensaje, el universo que Lorne tenía en su cabeza. Un deseo que llevaba muchos años rondándole por la cabeza: la visión de Lorne empezó a cobrar forma a principios de los años noventa, y ya estaba bastante avanzada cuando él y su amiga, Sherry McKenna, recorrieron el E3 de LA, contándoles a propios y extraños sus intenciones para crear una saga de videojuegos.

"Lorne hablaba de transmitir un mensaje al mundo, de enseñarnos lo mal que lo estaba haciendo la humanidad, pero de una manera divertida y atractiva", nos comenta el artista Farzad Varahramyan, quien conoció a Lorne aquel día. "Lorne compartía su visión de tal manera que sentías un deseo irrefrenable de formar parte de ella".

Unos meses más tarde, en septiembre de 1994, Lorne y Sherry fundaron una compañía bautizada como Oddworld Inhabitants. Empezaron a contratar gente desde una oficina temporal en Los Osos, California, una ciudad de paso cercana a San Luis Obispo. Para cuando llegó enero, ya estaban trabajando en un título llamado *SoulStorm*, que iba a suponer el debut de Oddworld Inhabitants. Entre los trabajadores contratados estaba Farzad, la 11ª persona en unirse a la compañía. Recibió una llamada telefónica de Lorne, quien recordaba la charla que tuvieron diez meses antes, y Farzad se convirtió en uno de los dos encargados en el diseño de producción del juego. El otro era Steven Olds, a quien Farzad define como "un tipo sin igual" e "increíblemente intimidante".

"El trabajo de Steven era tan único, tan notable, que no tenía, ni sigue teniendo, comparación", añade Farzad. "Cuando atravesé por primera vez las puertas de Oddworld Inhabitants, supe enseguida que estaba en presencia de los mentores que llevaba tiempo buscando desesperadamente. Aquella oficina acogía un buen número de personas, viejas y jóvenes, hombres y mujeres, novatos y gente con experiencia. Y todos compartíamos la creencia de que éramos parte de algo tan grande como significativo".

Las primeras reuniones fueron más bien dispersas. Lorne tenía tantas ideas para la empresa y el juego, que empezaban a abrumarlo. "Lorne estaba repleto de ideas, y aún meditaba sobre las dimensiones de lo que quería hacer", nos comenta Paul O'Connor, quien fue contratado para trabajar en el diseño de ▶

SABÍAS QUE...

■ Sherry McKenna era una productora de Hollywood muy reconocida. Ha cosechado 75 premios y ha aparecido en algunos especiales y Making Of de HBO. Lorne Lanning la conoció mientras ambos trabajaban en la compañía de FX Rhythm And Hues.

■ Lorne se inspiró en el trabajo de Gene Roddenbery, Jim Henson y Walt Disney a la hora de crear su persistente universo de personajes

■ Oddworld Inhabitants se fundó en 1994. Su primer juego, *Abe's Oddysee*, vio la luz tres años más tarde.

■ Desde sus inicios, Oddworld Inhabitants diseñó un creciente universo de personajes. Alrededor de ellos ha crecido una leal comunidad de fans.

■ Farzad Varahramyan y Steven Olds crearon el vasto universo de personajes del universo *Oddworld*.

■ Oddworld anunció un buen número de juegos y películas que jamás llegaron a ver la luz: *Squeek's Oddysee, SligStorm, The Hand Of Odd, The Brutal Ballad Of Fangus Klot, Citizen Siege* y *Slave Circus*.

■ Su desencanto con la industria del videojuego, y los editores en particular, motivaron el parón de Oddworld Inhabitants tras el lanzamiento de *Oddworld: Stranger's Wrath* en 2005.

■ El trato con los ingleses Just Add Water ha revitalizado la franquicia.

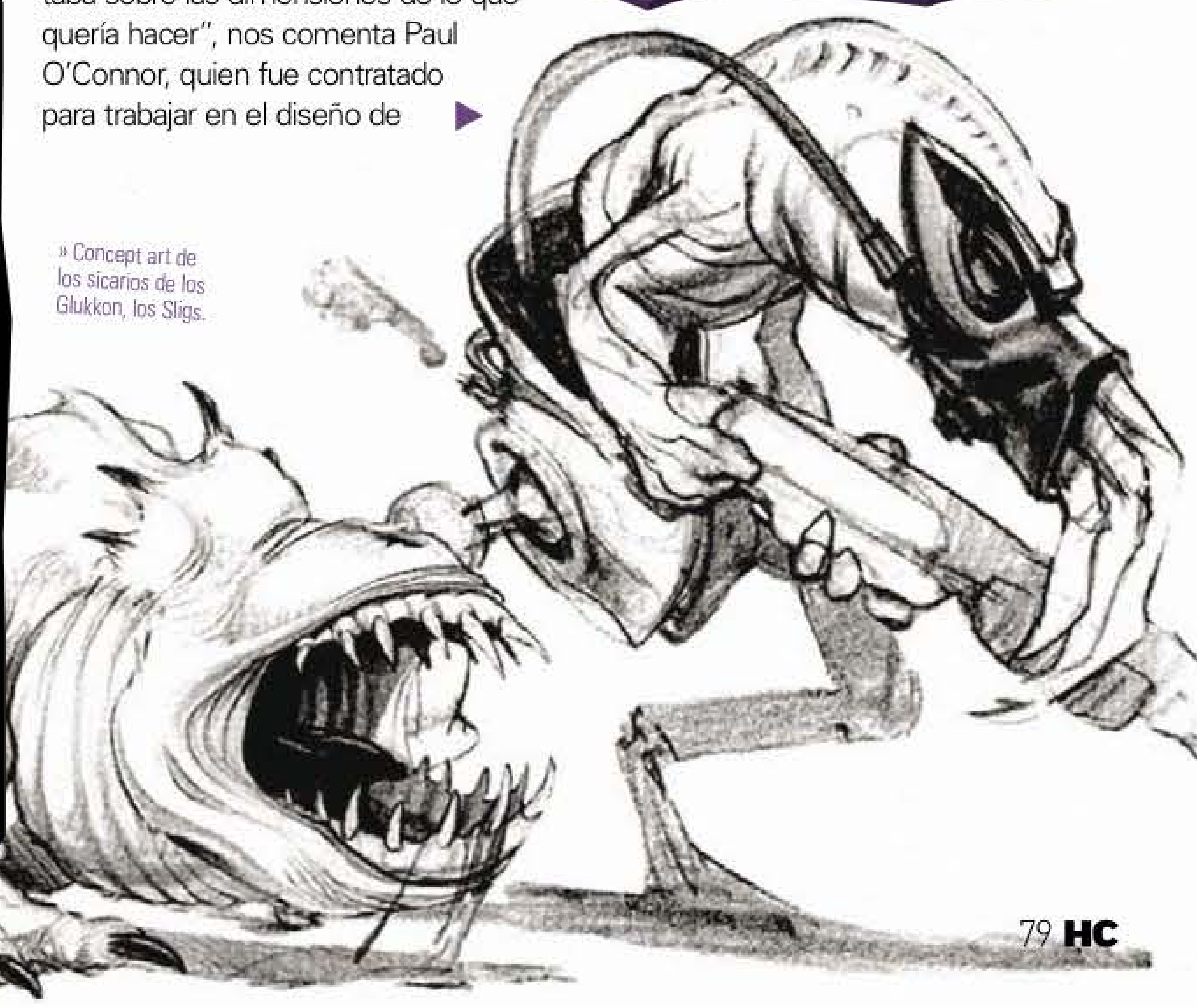
METIENDO RUIDO



Lorne Lanning trabajó estrechamente con los equipos de diseño, arte y programación de Oddworld Inhabitants, pero además demostró tener un gran talento frente al micro. La compañía tenía un pequeño estudio de grabación donde Lorne grabó personalmente algunos de los comandos de voz de Abe. Desde los ya míticos "Follow Me" y "Stay Here", hasta los silbidos y los pedos del personaje. Aquí nos llegó doblado en castellano, asi que nos perdimos su gran actuación... ¿o aquellos pedos eran los suyos?

"Trabajé con Lorne en la grabación de las voces, y en su integración en las cinemáticas", recuerda Chris. "Lorne era capaz de meterse en los personajes en cualquier momento, a cualquier hora. Nos miraban mucho cuando discutíamos algo sobre la historia mientras estábamos sentados a una mesa, comiendo".

Las voces digitalizadas fueron uno de los aspectos más apreciados por los fans. Farzad fue el responsable de que Abe nos demostrara su habilidad para expulsar gases, un idea que comenzó como una simple broma y acabó teniendo un rol capital en la mecánica.


» Concept art de los sicarios de los Glukkon, los Sligs.



» Oddworld Inhabitants realizó muchos storyboards de los juegos de *Oddworld*.



» [Xbox] *Munch's Oddysee* fue una exclusiva de Xbox y el que dió el salto a las 3D.

SoulStorm. "Estaba intentando construir un negocio, un universo, un juego, y una aproximación a los videojuegos totalmente nueva, todo a la vez, así que estaba todo el rato transitando entre grandes visiones y pequeñas ideas".

Tanto el juego como la propia compañía cambiaron de rumbo unas cuantas veces. "Se cambiaron un montón de cosas - el mundo, los personajes, los objetivos del juego", añade Paul. "Una de las primeras cosas que se cambió fue sustituir a los mulás que oprimían a los monjes por empresarios que explotaban a los trabajadores."

A medida que el trabajo progresaba, más gente se sumó al proyecto. Llevábamos solo nueve meses de producción cuando Lorne y Sherry decidieron que era necesario un cambio de oficinas para acomodar a los recién llegados, así que alquilaron unos locales en el centro de San Luis Obispo, una antigua e importante ciudad a medio camino entre Los Ángeles y San Francisco. "Caminar por aquellas oficinas de Oddword era como ascender a una especie de Valhalla artístico", recuerda el guionista Chris Ulm. "La oficina era increíble - estanterías negras, una mesa de billar, una ventana inmensa, y montones y montones de paneles de corcho negro repletos de bocetos simplemente increíbles. El arte de Oddword lo invadía todo. El trabajo de Steven y Farzad te deslumbraba nada más abrir la puerta."

De alguna manera, Lorne y Sherry estaban creando una oficina inspirada en Oddworld. Era un entorno de pura fantasía, influenciado por *Flashback*, *Out Of This World* y *Myst*. Y también funcionaba de una manera diferente a las oficinas de otros desarrolladores de juegos. Lorne y Sherry habían pasado por la industria del cine, y se conocieron trabajando en la compañía de efectos especiales Rhythm And Hues, en Hollywood. "Afrontábamos el juego de la misma manera a como lo harías frente a una película con efectos especiales, empezando con un guión y añadiendo una capa adicional con la mecánica que quieres implementar" comenta Lorne.

La estética del juego era importante para el equipo. *SoulStorm* tenía escenas cinemáticas y un estilo 2D, en contraste con la fiebre 3D que predominaba en los juegos de PlayStation - la plataforma a la que iba destinado. Finalmente llegaría al mercado en 1996 bajo el nombre de *Oddworld: Abe's Oddysee* por sugerencia de GT Interactive, el editor del juego. "Lorne había descubierto la manera de crear un juego tan impresionante a nivel visual como el arte a partir del

EL LEGADO



Oddworld: Abe's Oddysee
(PlayStation)

El debut de Abe demostró ser mucho más que un simple juego de plataformas. Oddworld Inhabitants dejó claras sus intenciones de incorporar un mensaje político dentro de un juego a priori accesible, aunque en realidad era tremendamente difícil. Abe encarnaba a una suerte de mesías, destinado a liberar de la esclavitud a otros Mudokons. Su mecánica, que incluía puzzles, tuvo sus fans, pero también sus detractores. De hecho, un ejecutivo de GT Interactive, editora del juego, intentó paralizar su desarrollo porque "no le gustaba".



Oddworld: Abe's Exoddus
(PlayStation)

Esta secuela de 1998 tenía como objetivo saciar el hambre de los jugadores hasta la aparición del siguiente capítulo de la planeada pentalogía, destinado a la siguiente generación de consolas. A pesar de ser el doble de grande que su predecesor, se creó en sólo 11 meses (con un ritmo de trabajo demencial). *Exoddus* mejoró algunos aspectos de la anterior entrega, y continuaba la historia de Abe sin demasiadas novedades, aunque la nueva afición de los Mudokons por el SoulStorm causó a nuestro particular héroe no pocos quebraderos de cabeza.



Oddworld: Munch's Oddysee
(Xbox)

El proyecto estaba inicialmente destinado a PlayStation 2, pero en Oddworld Inhabitants no lograron hacerse con las riendas del hardware de Sony. Al final apostaron en exlusiva por Xbox, en lo que canónicamente es conocido como el segundo capítulo de la pentalogía. Munch era aún más particular que Abe, y ambos tuvieron ocasión de lucirse en el juego. El jugador debía combinar las habilidades de ambos para resolver unos puzzles que, siendo sinceros, no eran tan variados como en las anteriores entregas. Posiblemente el juego más flojo de toda la saga.



Oddworld: Stranger's Wrath
(Xbox)

Algunos, incluyendo el propio Lorne, consideran a este juego el mejor de toda la franquicia *Oddworld*. Su ambientación a lo Salvaje Oeste y la incorporación de elementos de FPS sorprendió a los fans de la saga. También incorporó algunos puzzles y algo de plataformas, pero en menor medida. La dificultad volvió a subir bastantes enteros respecto a *Munch's Oddysee*. A pesar de sus geniales gráficos y una mecánica muy atractiva, no cosechó las ventas esperadas. El propio Lanning culpó a EA, distribuidora del juego, de no apoyar suficiéntemente su producto.

cual fue creado", afirma Farzad.

La visión de Lorne para el juego y la compañía no siempre fue fácil de implementar. Oddworld Inhabitants puso mucho énfasis en ideas tan grandes como originales que, en sus primeras etapas, parecían imposibles de alcanzar a nivel técnico. Pero lograron llevarlas a cabo. "Hubo discusiones, pero no eran muy frecuentes", confiesa Farzad". "Las broncas eran necesarias, de tanto en tanto, para que las cosas que realmente importaban vieran la luz. No había nada personal en ello, sino un deseo común de hacer un juego mejor. Incluso una vez hubo un lanzamiento de silla, pero afortunadamente yo no estaba allí para verlo. Solo me lo contaron."

Con historias de botellas de agua lanzadas a la cabeza de alguien ("No recuerdo el motivo", dice Chris) y mucho choteo, el espíritu imperante en la oficina consistía en ser lo suficientemente fuerte para aguantar hasta el final y lograr un producto grandioso. Todo ello sin traicionar la visión de Lorne. Con frecuencia, Lanning traía a colación el tema de la política - "era un puntazo hablar con él de política", recuerda Paul. Su entusiasmo y carisma impulsaron a su equipo a seguir adelante. Más que la política, lo que sorprendió a los trabajaban en Oddworld Inhabitants fue "su firme creencia en que tanto el juego como la compañía iban a cambiar el negocio de los videojuegos y el mundo entero". Muy a menudo se compara a cualquier visionario con pasión por su producto con Steve Jobs, pero Lorne tenía realmente muchos puntos en común con el fundador de Apple. "Jobs habló una vez de ´una nave de auténticos artistas", y ese era la clase de ambiente que podías encontrar en Oddworld Inhabitants aquellos días, comenta Chris.

"Me iba de la oficina a las 9 o las 10 de la noche y no era el último en salir por la puerta"

PAUL O'CONNOR, DISEÑADOR DE ODDWORLD INHABITANTS

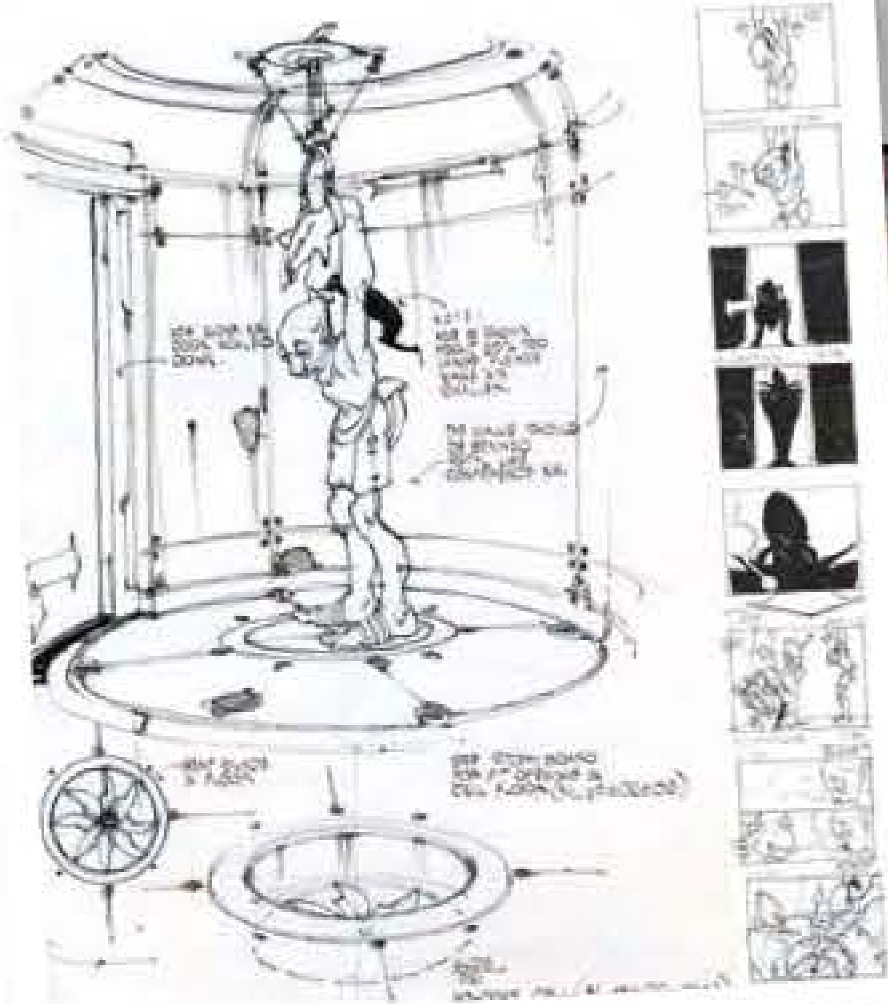
Había cierta osadía en las decisiones que se tomaban en Oddworld Inhabitants. La desarrolladora Saffire recibió el encargo de realizar una adaptación a Game Boy de *Abe's Oddysee*, que recibiría el nombre de *Oddworld Adventures*, para llevar el mensaje de la compañía a una consola más accesible para los más pequeños. En mayo de 1997, *Abe's Oddysee* se mostró en el E3, en un pequeño cine construido para la ocasión, a puerta cerrada. Lorne creía que aquel entorno era el ideal para presentar el juego, ya que *Oddysee* no tenía nada que envidiar a una película. Unos meses más tarde, concretamente el 19 de septiembre, el juego llegó a las tiendas en lo que Oddworld Inhabbitants llamaría el Odd Friday. Todo ello apoyado por una potente campaña de márketing.

El lanzamiento tuvo tanto éxito que GT Interactive quería una secuela, y que desembarcara en el mercado de la manera más rápida posible. Para acelerar las cosas, Lorne le pidió a Chris que coescribiera el guión junto a él. "Mi experiencia previa procedía de la industria del cómic y la animación, así que trabajar en el guión de un videojuego fue un desafío bastante divertido", recuerda. Para entonces había 20 personas en el equipo. Se trabajó a marchas forzadas para lanzar *Abe's Exoddus* apenas 11 meses más tarde de la aparición de *Oddysee*. Creado para satisfacer el hambre de los jugadores mientras la compañía esperaba la llegada de la siguiente generación de consolas, el proyecto recibió el nombre de *Abe Gets Boned And Brewed*.

A pesar de las prisas, el estudio se mantuvo fiel a sus principios. Se trabajó en equipo para que todo el mundo pudiera dejar su propia huella en el producto final.

Dado el poco tiempo del que disponían para fabricar la secuela, el trabajo fue aún más duro. Se incorporó el doble de contenido respecto a la primera parte, utilizando un motor que, literalmente, estuvo a punto de explotar. "Apenas vimos el sol. Durante la última parte del desarrollo (lo que en la industria se conoce como crunch), me iba de la oficina a las 9 o las 10 de la noche y nunca era el último en salir por la puerta", recueda Paul. "Oddword Inhabitants era un hervididero. Jamás he vuelto a ver un crunch tan brutal en mis 30 años de experiencia en esta industria. Pero lo más notable de aquello es que era realmente lo que queríamos hacer. Nos habíamos convertido en un puñado de verdaderos creyentes."

Y vaya si lo eran. Aunque no todo el mundo en la compañía estaba tan interesado en la postura política de Oddworld y el mensaje que transmitían en sus juegos, hubo quien abrazó esta ideología de todo corazón. Aquello formaba parte de la empresa, el elemento clave que la hacía funcionar. "Estaba comprometido al 100% con los valores idealistas que había detrás de los juegos de Oddworld" aclara Chris. "Me gustaba que esos juegos hablaran sobre el consumismo, las corporaciones, la adicción y la explotación de los trabajadores, pero sin abandonar su sentido del humor y sin dejar de asombrar a los jugadores. Intentábamos crear el "contenido nutritivo" al que siempre se refería ▶



» Aquí un boceto de la inolvidable secuencia de introducción del primer juego.



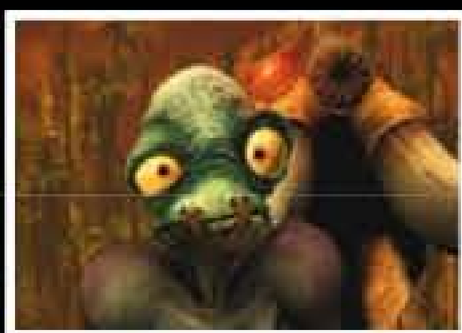
» [Xbox] En su día se criticó a *Munch's Oddysee* por ofrecer puzzles menos variados que los de sus predecesores.

LÍNEA TEMPORAL

- **1992** LORNE LANNING Y SHERRY MCKENNA SE CONOCEN MIENTRAS TRABAJAN EN UN PROYECTO PARA EL RENOMBRADO ESTUDIO DE FX RHYTHM AND HUES.
- **1994** ODDWORLD INHABITANTS ES FUNDADA POR LORNE LANNING TRAS RECIBIR FONDOS DE CAPITALISTAS DE RIESGO.
- **1995** ARRANCA LA PRODUCCIÓN DE SOULSTORM.
- **1996** GT INTERACTIVE SE CONVIERTE EN EDITORA DE LOS JUEGOS DE ODDWORLD. SOULSTORM ES REBAUTIZADO COMO ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE.
- **1997** ABE'S ODDYSEE SE LANZA PARA PLAYSTATION Y MÁS TARDE LLEGA A LOS PC. ARRANCA LA GESTACIÓN DE ABE'S EXODDUS.
- **1998** ABE'S EXODDUS SE CONVIERTE EN EL PRIMER VIDEOJUEGO NOMINADO A LOS OSCAR. SE LANZA DE MANERA SIMULTÁNEA EN PLAYSTATION Y PC. ODDWORLD ADVENTURES APARECE EN GAME BOY.
- **2000** LANZAMIENTO DE ODDWORLD ADVENTURES 2. ODDWORLD INHABITANTS SE CONVIERTE EN UN DESARROLLADOR FIRST-PARTY DE MICROSOFT.
- **2001** ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE ACOMPAÑA AL LANZAMIENTO DE XBOX EN EE.UU. Y UN AÑO MÁS TARDE EN EUROPE Y AUSTRALIA.
- **2003** ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE ES COMERCIALIZADO PARA GAME BOY ADVANCE.
- **2005** ODDWORLD STRANGER'S WRATH LLEGA A XBOX. EN EE. UU., LAS RESERVAS DEL JUEGO OFRECEN COMO GANCHO UN DVD CON TODAS LAS SECUENCIAS DE LOS ANTERIORES JUEGOS, ASÍ COMO SECUENCIAS DE TEST INÉDITAS.
- **2008** ABE'S ODDYSEE Y ABE'S EXODDUS SON COMERCIALIZADOS A TRAVÉS DE STEAM.
- **2009** LORNE LANNING Y EL CEO DE JUST ADD WATER, STEWART GILRAY, SON PRESENTADOS POR UN AMIGO COMÚN EN LA GAME DEVELOPERS CONFERENCE. ABE'S ODDYSEE Y ABE'S EXODDUS SON REEDITADOS COMO PS ONE CLASSICS.
- **2010** SE LANZA LA NUEVA WEB ODDWORLD.COM. PORTS PARA PC DE MUNCH'S ODDYSEE Y STRANGER'S WRATH APARECEN EN LA TIENDA STEAM.
- **2010** SACKBOY VISTE TRAJES DE STRANGER Y MUNCH EN LITTLEBIGPLANET 2. SE COMERCIALIZA EL PRIMER JUEGO REMASTERIZADO DE ODDWORLD, STRANGER'S WRATH HD.
- **2014** ODDWORLD: NEW 'N' TASTY! LLEGA A VARIAS PLATAFORMAS.

EL ADN DE... ODDWORLD INHABITANTS







Un duro mensaje
El universo *Oddworld* estaba inspirado en conflictos tristemente reales: la lucha de las culturas indígenas, los derechos civiles, el poder de las empresas corporativas, la corrupción política e incluso los desmanes de los medios de comunicación.

Héroes atípicos
Cada una de las historias de *Oddworld* se centraba en un protagonista, ya fuera Abe, Munch o Stranger. Abe es el más recordado. Lejos de ser un musculitos, era el mesias de su pueblo, con cerebro y sentido común para sobrevivir en un entorno terrible.

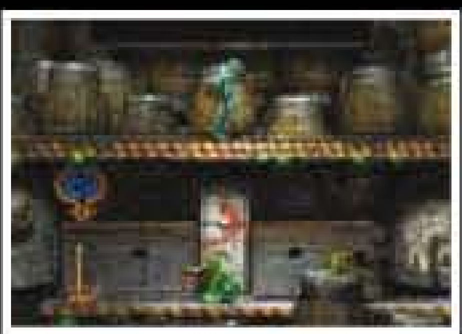
Bendita comedia
Si Oddworld Inhabitants no hubiera incorporado el humor, los jugadores habrían acabado con una depresión de libro. Las estupendas voces, los pedos, las florituras visuales, los andares graciosos e incluso el diseño de los villanos lograron suavizar un poco el tono negro.

Un punto de vista político
¿Había un mensaje político tras la explotación de la raza de Abe? "Por supuesto, el jugador era testigo de cómo una incompetente y demente élite obsesionada por la globalización arruinaba todo un planeta con el único objetivo enriquecerse rápidamente" añade Lorne. ¿Os suena de algo?









Lorne Lanning
Si Lorne no hubiera tenido la visión de crear un universo de personajes que abarcara varias entregas, no habría existido Oddworld Inhabitants ni sus juegos. Lorne era, y sigue siendo, el corazón de la compañía.

Puzzles chungos
La revista *PC Zone* no se cortó un pelo al describir la jugabilidad de *Abe's Oddysee*: "Es joxxdamente difícil," dijeron. Y lo era. El nivel de dificultad se suavizó (un poco) en las siguientes entregas, pero no eran los clásicos plataformas.

Gráficos 2D
La decisión de hacer los dos primeros juegos, los más populares, en 2D hizo que mucha gente haya identificado toda la saga con las 2D. Aunque *Munch's Oddysee* y *Stranger's Wrath* dieran luego el salto a las 3D.



Brincando entre sistemas
A Lorne no le tembló el pulso a la hora de saltar de una plataforma a otra en beneficio de su saga. Abandonó la PS2 para abrazar una exclusividad con Xbox y posteriormente volvería con Sony para crear los remakes HD. También acusó al equipo de Xbox One de centrarse demasiado en los triple A en detrimento de los indies.



» El vicepresidente Aslik era el administrador de FeeCo Depot. La boquilla y el monóculo le daban un look de explotador puro y duro.

► Sherry dentro de una industria en el que la mayoría de los juegos no eran más que un snack, una bolsa de patatas fritas. Aquella era una meta a la que merecía la pena llegar. Cuando empecé a trabajar en *Oddworld* aquello era como una 'Disneylandia disfuncional', un concepto que siempre me ha llamado la atención."

Abe's Exoddus se convirtió en el primer videojuego nominado a un Oscar. Bueno, para ser exactos, la nominación se la ganó el montaje, en forma de corto de animación, que Oddworld creó a partir de cinemáticas del juego y otras producidas ex profeso. El corto se estrenó en un cine de Los Ángeles, un trámite necesario para obtener la nominación de la academia. A pesar del éxito de la franquicia, la relación de Oddworld Inhabitants con su distribuidora empezó a ponerse bastante tensa. *Oddworld: Hand Of Odd* era un juego de estrategia en tiempo real que comenzó a gestarse al mismo tiempo que *Exoddus*, aunque el proyecto se cancelaría finalmente en 1999. También se estudió la posibilidad de crear dos juegos de karts inspirados en la franquicia, aunque jamás se materializaron. En su lugar, los fans pudieron disfrutar de *Oddworld Adventures 2* en Game Boy Color, otra producción de Saffire, que no era más que un port de *Exoddus*. Mientras tanto, Oddworld Inhabitants estaba experimentando con PlayStation 2. "La calidad de los juegos en 3D de la PS2 supusieron todo un reto para el equipo de Munch", admite Chris. Tampoco ayudó demasiado la relación con las editoras, que estaban más preocupadas por sus beneficios que por los propios juegos. Los temas políticos del universo Oddworld - el sentimiento de ser explotados como esclavos, de ser oprimidos en el trabajo para que los señores se llevasen su botín - estaban empezando a hacerse realidad, irónicamente, en el propio estudio.

"Empezamos a cansarnos de la insana relación entre desarrollador y editor que infectó el negocio de los juegos triple A para consolas" comenta Lorne. "Vimos que nuestro destino era ser adquiridos por alguna editora [...]. Supongo que se podría decir que la diversión estaba cediendo terreno bajo las condiciones que imponía la industria".

Aun así, en Oddworld Inhabitants sabían que las editoras eran un eslabón fundamental de la cadena, por lo que no podían permitirse el lujo de prescindir de ellas. Habían logrado solucionar sus problemas con PS2, pero sin embargo, el tercer juego de Oddworld Inhabitants, *Oddworld: Munch Oddysee*, acabaría convirtiéndose en una exclusiva para Xbox en 2001, a pesar de que inicialmente se había anunciado para PS2. En Oddworld Inhabitants se pensó que la máquina de Microsoft podría acoger mejor sus ambiciosos planes para esta nueva entrega.

***M*unch fue el primer juego de Oddworld en 3D, a pesar de que sus diseñadores y grafistas tenían poca experiencia en construir juegos en entornos tridimensionales.** Fue un proyecto correoso. "La producción de *Munch* estaba justo en el medio de la tormenta perfecta para un desarrollador de videojuegos: un diseño increíblemente ambicioso centrado alrededor de un cooperativo para dos jugadores, un título de lanzamiento para una nueva consola y un motor heredado de terceros y mal cocinado." comenta Chris. El salto de PS2 a Xbox retrasó el proyecto - hubo una brecha de tres años respecto al anterior juego. En Oddworld Inhabitants al menos se consolaron con el hecho de que, sobre el papel, no habría problemas respecto al presupuesto. Eso les hizo ser ambiciosos, aunque eso implicara un largo y arduo trecho hasta plasmar esas ideas en el juego.

"Lorne quería que pensarámos a lo



» [Xbox] *Stranger's Wrath* supuso un cambio radical respecto a las anteriores entregas.



» [Xbox] *Stranger's Wrath* hizo un gran uso de las 3D, combinando mecánicas en primera y tercera persona.


» *Oddworld: New 'N' Tasty* fue rehecho desde los cimientos, con resultados realmente hermosos.

"Caminar por las oficinas de Oddworld era como ascender por las escaleras de un Valhalla artístico"

CHRIS ULM, GUIONISTA

grande, y es lo que hicimos", recuerda Farzad. "Siempre ha sido más fácil convertir una gran idea en algo más pequeño y factible a nivel de presupuesto, que intentar convertir una idea modesta en algo grande."

Animados por el éxito del juego - a pesar de que se vendió menos que los dos títulos anteriores- se barajó la posibilidad de crear un plataformas 2D llamado *SligStorm*, pero el proyecto se canceló debido a la demanda de juegos 3D. *Munch's Oddysee* se lanzó en Game Boy Advance, por cortesía de Art Co, pero el siguiente capítulo de la franquicia no llegaría hasta 2005, con el nombre de *Oddworld: Stranger's Wrath*. De nuevo, como una exclusiva para Xbox, aunque sería el último capítulo. Aunque el equipo empezó a trabajar en un nuevo título, fuera de la pentalogía, bautizado como *The Brutal Battle Of Fangus Klot*, las pobres ventas de *Stranger's Wrath* y la creciente desilusión con las editoras llevaron a Oddworld Inhabitants a tomar una dura decisión. EA había puesto sobre la mesa una oferta para comprar la compañía, pero Lorne no estaba dispuesto a aceptarla. Estaba mosqueado con EA, a la que acusaba de no haber mimado la distribución del juego, pero más que eso, estaba desilusionado. Para Lorne, *Stranger's Wrath* era el mejor título creado por Oddworld Inhabitants hasta la fecha, algo que según él no se vio correspondido con un presupuesto de márketing a su altura. Había poco entusiasmo a la hora de crear un nuevo capítulo de la saga, asi que Oddworld Inhabitants prefirió abandonar la industria del videojuego, al menos hasta que hiciera su aparición un nuevo modelo de negocio. "Hicimos una gran apuesta y vamos a tomarnos un descanso", dijo Lorne". En abril de 2005, Lanning anunció que el estudio cancelaba todos sus proyectos.

La idea era empezar una nueva singladura, recurriendo al modelo de negocio de Hollywood, en el que buscar fondos, planificar un proyecto y llevarlo a cabo con trabajadores independientes. Lorne y Sherry se unieron a Vanguard Animation para desarrollar "Citizen Siege", una película de animación [...]. Hubo planes de crear un juego llamado *Wage Wars*, que enlazaría con la película y una serie producida con Machinima, pero jamás llegaron a buen puerto. En 2008 por fin hubo movimiento. "Estábamos esperando a que irrumpiera la distribución digital", recuerda Lorne. "La crisis económica tiro abajo muchos de nuestros esfuerzos, pero descubrimos que Steam era un plataforma bastante viable para distribuir nuestros juegos, al igual que GOG y PSN". De esta forma, *Abe's Oddysee* y *Abe's Exoddus* volvieron a estar al alcance de los jugadores.

En 2009, Lorne y el CEO de Just Add Water, Stewart Gilray, tuvieron ocasión de conocerse en la GDC. De allí surgió un acuerdo por el cual Just Add Water llevaría *Munch's Oddysee* y *Stranger's Wrath* a Steam. Algo que se materializó un año más tarde, coincidiendo con el lanzamiento de la web Oddworld.com. En 2014, Just Add Water reconstruyó *Abe's Oddysee* desde los cimientos, utilizando Unity para crear el juego en 2.5D. Lorne insiste en que no es un port HD. "Queríamos mantenernos fieles al guión original, pero a la vez modernizar el juego y hacerlo más hermoso". Oddworld Inhabitants mantiene las riendas de la franquicia, pero las tareas de programación recaen ahora en Just Add Water. Es una nueva forma de trabajar, que les permitirá recuperar algunos de los proyectos que abandonaron. "Es emocionante y muestra lo viva que está la compañía. No podemos esperar a ver la reacción de los jugadores." *



¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



Lorne Lanning

Lorne continúa siendo el presidente de Oddworld Inhabitants, aunque ahora son poca gente. Tras su acuerdo con Just Add Water en 2009, Oddworld ha externalizado el desarrollo de sus juegos. Just Add Water ha firmado *Stranger's Wrath HD, Munch's Oddysee HD* y *Oddworld: New 'N' Tasty*. Lorne es un conferenciante habitual en eventos de la industria.

Sherry McKenna

Trabaja aún en Oddworld Inhabitants, dónde ejerce de CEO. Junto a Lorne sigue decidiendo el futuro de la franquicia *Oddworld* y el desarrollo de nuevas IP. La película *Citizen Siege* no está completamente muerta y podría resucitar algún día. Ojalá.





Farzad Varahramyan

Farzad es el director visual creativo de Appy Entertainment. Abandonó Oddworld tras el lanzamiento de *Munch's Oddysee* y puso su talento al servicio de Hollywood. Trabajó en los FX de "Aliens Vs Predator: Requiem" (2007) y "La Montaña Embrujada" (2009) junto a la compañía de efectos especiales Amalgamated Dynamics.

Paul O'Connor

Paul es brand director y cofundador de Appy Ent. Se fue para trabajar de productor y diseñador en EA en 2001, para saltar luego (en 2002) a Sammy Studios, donde trabajó de diseñador jefe. Durante seis años fue VP y director de diseño en High Moon Studios, donde trabajó en el diseño de *The Bourne Conspiracy*.

Chris Ulm

Chris, al igual que Farzad y Paul, dejó Oddworld Inhabitants hace años, para ejercer de jefe de diseño en Sammy Studios y posteriormente en High Moon Studios. El trío fundó Appy Entertainment, una desarrolladora y editoria de juegos para móviles.





Año 1993 Compañía Electronic Arts Formatos Mega Drive / Super Nintendo / Master System / Game Boy / Game Gear / Amiga / PC / Mega-CD / 3DO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER UN PASE ADELANTE

Los cimientos de la franquicia FIFA se asentarían en entregas posteriores, pero la primera de ellas nos trajo un fútbol espectacular y diferente al que venían ofreciendo otros grandes del género que hoy día ya no están entre nosotros.

■ **LA RECREACIÓN** de un partido de fútbol "en condiciones" se tomó su tiempo tanto en ordenadores como consolas. No por la falta de ganas de los programadores para crear un juego que reflejara el espíritu del deporte rey, o por la de los aficionados para poder disfrutar del mismo en una actitud menos pasiva que la de verlo por la tele, sino debido a las limitaciones técnicas que hasta la segunda mitad de los años 80 se imponían en las máquinas domésticas.

El primer paso lo darían *Match Day* y su estupenda segunda parte en los 8 bits, y poco tiempo después las franquicias *Kick Off* y *Sensible Soccer* pegarían con fuerza principalmente en los 16 bits, un movimiento que trajo un cambio de perspectiva (de una lateral en los primeros, a una aérea en los segundos) y un incremento de velocidad y dinamismo en las partidas. Esto parecía instalar una tendencia que llegaba para quedarse en los juegos de fútbol, pero en 1993 Electronic Arts lanzaría un título que llevaba tiempo dando que hablar: *FIFA International Soccer*. En él se producía una pequeña revolución y se imponía una perspectiva isométrica, la cual se veía acompañada por unas animaciones de los jugadores muy completas y una reducción de la velocidad general de la acción.

➔ **IR A CONTRACORRIENTE** y poseer pocos modos de juego no impidió que el título de EA Sports entrara en tromba principalmente en casa de los poseedores de una Mega Drive, debido a que fue la versión que más expectación había levantado. El nivel gráfico estaba muy por encima de lo que ofrecía la competencia, el control era sencillo, los diferentes remates a puerta ampliaban las posibilidades de cada jugada y los efectos de sonido trajeron a un público que reaccionaba en función de lo que ocurría en el campo y canturreaba para animar a su equipo. Combinados que, por cierto, sólo eran nutridos por selecciones nacio-







LOS EQUIPOS RIVALES

La competencia que existía en este subgénero de los juegos deportivos era bastante fuerte cuando *FIFA International Soccer* llegó a las tiendas, gracias principalmente a dos títulos que destacaban sobremanera: *Kick Off 2* (izquierda) y *Sensible Soccer* (derecha). El primero fue lanzado en 1990, mejoraba en varios puntos a su primera versión y compartía una perspectiva semejante con el segundo, que salió al mercado en 1992 y presentaba un estilo más directo y arcade. Existió un debate acerca de cuál era superior, si bien sería más justo asociar la decisión a cada tipo de jugador: si nos iba el reto y el realismo, *Kick Off 2* era el elegido, mientras que los amantes de la rapidez y la sencillez optaban por *Sensible Soccer*. Lo curioso es que ninguna de las dos sagas sigue viva hoy día, pues hace doce y ocho años respectivamente que están inactivas y parece que así van a continuar.



nales y cuyos jugadores no mostraban sus nombres reales, por lo que muchos de ellos fueron denominados como los miembros del equipo de desarrollo: escuchar nombres como Joe Della-Savia, Bruce McMillan o Brian Plank nos lleva a recordar con nostalgia su presencia como peloteros destacados del juego.

Es cierto que a día de hoy nos encontramos con un título que ha envejecido un tanto mal, pero en su momento resultaba muy adictivo y los aficionados al fútbol disfrutaron en especial gracias a los partidos para dos jugadores. Además, también hay que agradecer al primer *FIFA* (y a su éxito de crítica y ventas) que impulsara a Konami a desarrollar *International Superstar Soccer*, título que iniciaría una saga que entraría a la gresca con la de EA sólo un año después y que traería a los fans una época dorada de juegos futboleros de calidad.



HISTORY RELOADED

EL LADO OSCURO DE LOS VIDEOJUEGOS



LA PIRATERÍA EN EL OCIO ELECTRÓNICO, hablando siempre desde el punto de vista de épocas pasadas, no sólo afectó al software. El hardware sufrió mucho y las consolas más populares vieron llegar multitud de clones debido principalmente a dos motivos: el principal era el precio, dado que las imitaciones eran bastante más baratas y habitualmente venían acompañadas de cartuchos con montones de juegos, o directamente embutidos en la memoria de la máquina. Y el segundo causante de su extensión fue la escasa o nula distribución de las consolas originales en ciertos países, ya que algunas tardaron años en llegar a ellos o nunca lo hicieron de manera oficial. Eso sí, el paso del tiempo ha mostrado una curiosa relación: hace veinte años era habitual encontrar estos sistemas y resultaba más difícil hacer lo mismo con los juegos, mientras que hoy día ocurre exactamente lo contrario.



LA SIMILITUD AL ORIGINAL y la fiabilidad muchas veces no iban de la mano. Un buen ejemplo de ello es la UFO Super Game: se parecía bastante a la PC Engine Shuttle (salvo en el color) pero daba problemas de funcionamiento.

ENUMERAR LOS CLONES que llegaron a los bazares de barrio hasta la generación de los 16 bits es literalmente imposible, incluso teniendo en cuenta que vamos a centrarnos en máquinas no licenciadas. Sólo de la NES y la Famicom existen cerca de 400 Famiclones (nombre "oficial" de las imitaciones de la 8 bits de Nintendo) y cada poco tiempo surgen imágenes de algún modelo nuevo que se desconocía, por lo que vamos a recurrir a las copias más vistas o curiosas de las consolas populares.

Es inevitable comenzar por la Atari 2600, la primera máquina que alcanzó la categoría de producto de masas y cuya fama la convirtió en objetivo a seguir por parte de los imitadores. Su lanzamiento se produjo en 1977 y los clones tardaron algunos años en surgir de forma masiva, pero luego aparecieron con frecuencia hasta bien entrada la década de los 90.

Había modelos muy "inspirados" en la consola original, aunque también se veían copias de las propias copias, llevaban juegos en memoria (incluso miles de ellos, con repeticiones o ligeros hacks del mismo título) y la mayoría tenía su correspondiente entrada de cartuchos para poder jugar de igual manera a nuestros originales. Rambo TV Game, TV Boy o la oriental (que no china) Al Sagr TV Game 2600 son algunos ejemplos, si bien llegó un momento en el que auténticas falsificaciones llegaron al mercado y era tremendamente difícil distinguirlas del sistema originario.

UNAS POCAS SE SALVARON

La popularidad de un sistema no era motivo suficiente para copiarlo, ya que también influía su complejidad técnica. La Famicom/NES era la muestra más clara de máquina a imitar (a la derecha, la "Made in Taiwan" Dendy, para Rusia), pero también tenemos casos en el lado contrario. Por ejemplo, el de la Master System, que al pasar desapercibida en los mercados japonés y norteamericano no llamó la atención de los piratas. O el de la Neo Geo, cuya exclusividad no fue suficiente para ser falsificada, dado el alto coste de sus componentes. Y la Super NES mostraba un montaje de placa base y cinco chips demasiado complicados para ser clonados. Aunque vimos réplicas con su forma, no eran más que Famiclones (a la izquierda).



➔**LA SIGUIENTE VÍCTIMA,** como hemos adelantado antes, fue la Famicom/NES. Era algo que tenía que ocurrir, dada la fama que en poco tiempo alcanzó la consola de Nintendo y el propio auge que experimentó el mercado del videojuego en la segunda mitad de los años 80.

En España pudimos ver varios ejemplos, como las Nevir, Creation, Nippondo o Yess, pero la que marcó la infancia de muchos chavales de la época fue la Nasa y en plena época de apogeo de la NES (y hasta la salida de la Super Nintendo) era muy común conocer a algún amigo que tuviera este clon. Estéticamente era igual a la original, salvo por los logos y el tamaño, y era compatible con los juegos legítimos, lo que hizo que Spaco (el distribuidor español de los productos de la compañía nipona por aquel entonces) persiguiera su venta sin mucho éxito, dado que la legislación nacional no estaba muy desarrollada en la lucha contra la piratería y la venta de falsificaciones.

Además de modelos que llevaban juegos en memoria, la ventaja que tenían estos clones es que permitían utilizar juegos de importación, dado que no poseían el chip de control regional. Esto era común a las clónicas de otros sistemas, pero se hizo popular con las Famiclones, dado que muchos jugadores las empleaban para acceder a títulos del vasto catálogo japonés de la consola que nunca saldrían de su país de origen.

➔**EL CAMBIO DE GENERACIÓN** trajo sus correspondientes clones. Empezando por la PC Engine, que vio llegar copias chinas del modelo Shuttle a varios países asiáticos con nombres como UFO Super Game o 16-Bit Power Play Galaxy, fabricadas con plásticos baratos y mostrando problemas en su funcionamiento.

ALGUNOS CLONES DE CONSOLAS LLEGARON A SER MUY POPULARES

La Sega Mega Drive fue la siguiente en presentarse en sociedad y su brillante recorrido fue atrayendo a los "copistas". Las Aito Turbo 16 Bit, Nasa New 16 Bit y Super Senga se asemejaban al primer modelo de Mega Drive y a la Wondermega, aunque en lo que respecta a la situación en España es justo reconocer que apenas se las vio, bien fuera por una mayor presión legal tras lo vivido con la Nasa o debido a que nos encontrábamos con un mercado más maduro, que rechazaba la cutrez de estos aparatos e iba mostrando precios inferiores debido a la competencia y una mayor oferta.

➔**EL ÚLTIMO SISTEMA** que vamos a tratar no podía ser otro que Game Boy. La portátil que aplastó a sus rivales en los años 90 no podía librarse de su ración de imitaciones y recibió muchas de ellas. Lo habitual era ver réplicas que llevaban juegos en memoria, pero algunas también cargaban los cartuchos originales, como la KF-2000 (igualmente vista como Super Beautiful o Fortune Hand Game System 3000B), que era una copia muy semejante a la consola original.

Es cierto que nos dejamos en el tintero clones a punta pala porque es imposible tratarlos todos, aunque hemos intentado acercarnos a los más recordados, curiosos o destacados de aquellos años. ¿Eran soeces y representaban lo más "gorrino" del sector? Sin duda, pero muchos de ellos estuvieron en el primer acercamiento al ocio electrónico de una buena parte de los jugadores actuales y por ello tienen su lugar en nuestro corazoncito.

EL CASO PONG

Junto al fenómeno de las Famiclones, las máquinas dedicadas a *Pong* forman el grupo de copias más concurrido de la aún joven historia de este sector. Lanzada en 1972, la recreativa de Atari fue el primer hit a nivel comercial de la industria del ocio electrónico y ello llevó a la compañía estadounidense a preparar, tres años después, una versión para conectar al televisor de casa. Tal era la fama de *Pong*, que se calcula que alrededor de 400 clones surgieron en todo el mundo durante la segunda mitad de los años setenta, justo hasta el momento en que la Atari 2600 y otras consolas contemporáneas comenzaron a asentarse en el mercado.

¿PIRATERÍA DE HARDWARE O SOFTWARE? Al ser sistemas que sólo reproducían un juego, resulta difícil de decir.



TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Cada día vengo al trabajo de incógnito, como debe ser, pero alguien me reconoció y me saco esta foto. Por suerte iba con el grupo de dobles que mando a todas las ferias.

¿Saldrá todo esto en nuestra PS3?

@ ¡Hola! Somos fieles seguidores de la revista desde hace más de 3 años y nos encantaría, a los dos, que nos respondieses a nuestras preguntas:
■ ¿Saldrá *GTA VI* para PS3? ¿Habrá un *Mass Effect 4* para PS3? ¿Y habrá un *Far Cry 5* para PS3? ¿Podrá haber un *Saints Row V* para PS3? Un gran saludo de Angel Harillo y Julio César Moreno.

He decidido unir todas las preguntas porque la respuesta es muy parecida: no. Todo puede ser y ojalá que le quede tanta vida a PS3, pero parece poco probable que esos juegos lleguen a PS3. El único que veo factible es *Saints Row V*, aunque tampoco lo tengo claro.

Ángel Harillo y Julio Moreno



THE CREW es uno de los muchos juegos prometedores que llegarán en los próximos meses a las consolas de nueva generación. Parece que empiezan a aparecer motivos para pedirle una a los Reyes Magos.

El futuro del Proyecto Morfeo

@ Hey Yen:
■ ¿Podrías decirme si hay algún juego para PS4 que no sea shooter ni indie, que tenga una buena historia y por el que merezca la pena comprar la consola?, ¿o crees que es mejor seguir esperando a que se nutra el catálogo y (tal vez) bajen los precios?

Hombre, ya mismo tienes los remakes de *The Last Of Us* y *Tomb Raider*, aunque es muy cierto que también los puedes jugar en PS3. Totalmente nuevo y que no sea un shooter ni un indie tienes *Infamous: Second Son*, aunque yo no me compraría una consola para jugarlo. Por suerte, tampoco vamos a tener que esperar tanto para encontrar razones para pillar una PS4 ya que están al caer *Alien Isolation, The Crew, Dragon Age: Inquisition, The Evil Within, Project Cars, Sombras de Mordor, Lords of the Fallen, Assassin's Creed: Unity*,... Y eso sin contar algunos shooters como *Destiny* o *Far Cry 4*, por ejemplo.

■ ¿Cómo ves el futuro de Project Morpheus?, ¿acabará siendo un fracaso como Kinect?

Es muy difícil afirmar algo tan a largo plazo pero como Yen siempre se moja allá voy. Creo que Project Morpheus tendrá un éxito inicial prometedor pero que se quedará en una minoría de usuarios. Simplemente no veo que los cascos de realidad virtual puedan convertirse en el estándar. La mayoría de juegos son en primera persona (en los de tercera nuestra cabeza se convierte en la cámara) lo que limita mucho las posibilidades, especialmente en los juegos en tercera persona. A Oculus Rift sí que le veo más papeletas para convertirse en un éxito.



PROJECT MORPHEUS, nombre con el que se conoce por ahora al casco de realidad virtual de Sony, tiene muy buena pinta aunque todavía se encuentre en estado de prototipo y lo visto en la GamesCom seguro que mejora en los próximos meses.

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué te parecen los juegos por entregas episódicas?

■ Buenos días tenga usted señor Yen. No logro explicarme la moda de los juegos por episodios, como las aventuras gráficas de Telltale o el reciente *Resident Evil Revelations 2*. ¿Qué opinas?

A mí tampoco me atrae nada este sistema de entregas por fascículos. Eso sí, no podemos comparar los 4 episodios de *RE Revelations 2* (a razón de uno por semana) con los de Telltale, que llegaban cada uno o dos meses. Yo prefiero los juegos enteros desde el principio.

Luis Barbero



Ten en cuenta que al no estar constreñidos a una consola con un ciclo de vida de varios años pueden ir sacando nuevas versiones del casco manteniéndose siempre en la vanguardia de la realidad virtual.

■ **Y por último, ¿podrías recomendarme algún juego como *Catherine*? Me gustó porque era diferente, muy tétrico y por la relevancia en la toma de decisiones. Saludos.**

Lamentablemente, ni yo ni nadie puede darte una alternativa al genial *Catherine*, un juego único e irrepetible. Hay muchos juegos con tomas de decisiones que llevan a distintos finales, como *Mass Effect* y hay juegos tipo puzle pero, como te decía, nada se parece a la obra de Atlus.

Shzelte

¿Para qué servirá DirectX 12?

@ Buenas Yen, ¿qué tal las vacaciones? Bueno, espero que mejor que las mías....(todo agosto currando). Tengo unas dudas con respecto al DirectX 12 para Xbox One:

■ **¿En qué repercutirá esta mejora en la consola? ¿Será igual de potente que PS4?**

Es muy difícil saber para qué servirá y cuánto notaremos el famoso DirectX 12 en Xbox One. Ten en cuenta que Microsoft lo ha anunciado para 2015 (seguramente finales). De ahí hasta que los desarrolladores puedan aprovecharlo pasará un tiempo, como ha sucedido con DirectX11. La potencia de la consola en sí no puede aumentar, aunque parece que gracias a la nueva API, los juegos podrán aprovechar mejor el rendimiento de los procesadores, por lo que se notarán mejoras gráficas. Es imposible, con los datos conocidos, saber hasta qué punto.



AUNQUE MICROSOFT DIJO QUE HABRÁ DIRECTX12 EN XBOX ONE decidió mostrarlo al mundo con una demo de *Forza Motorsport 5* corriendo (nunca mejor dicho) en un PC. ¡Claro que sí! ¿Por qué no?

■ **¿Hará que sea mucho más sencillo programar para ella? Soy usuario de Xbox One y desde siempre he sido fiel a las consolas de Microsoft pero estoy apunto de pasarme a PS4. Gracias y un abrazo desde Hospitalet.**

Programar en Xbox One, como en PS4, ya es muy sencillo. Son dos máquinas que se parecen muchísimo a un PC. Eso sí, el uso de DirectX 12 o el acuerdo entre Microsoft y ▸▸

vuestra OPINIÓN

Jugador vago y estresado

Santi Triguero

Hola Yen. Tengo 30 años y estoy preocupado, ya que hace mucho tiempo que no finalizo ningún juego. Me encantan todos los géneros e intento jugar a todas mis compras, pero ya no me cautivan como antes. Siempre he pensado que un juego, cuanto más largo y abierto, mejor, pero no dispongo del tiempo deseado para jugar y a veces tampoco de las ganas. Llegado este punto, echo de menos obras con un buen guión, al nivel de su calidad gráfica e innovación, con la magia que te cautiva y obliga a pasar capítulos hasta ver el final de la historia. Las tendencias apuntan a la "grandeza" de los sandbox y los mmorpg, juegos casi infinitos, pero opino que las entregas para un jugador deben recuperar la "intensidad de juego", en sacrificio de las horas de juego y envolver mejor a cada jugador, para recuperar el buen sabor de las entregas de antes.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Hasta cierto punto tienes razón. A medida que nos hacemos mayores tenemos menos tiempo para disfrutar de los juegos y los títulos clónicos nos terminan de quitar las ganas de jugarlos. La innovación, la intensidad y las grandes historias siempre escasean pero también hay un buen número de juegos de la pasada generación que son auténticas obras maestras que merecen un hueco en nuestros corazoncitos.

el motor Unity sí que puede devolverle a Xbox One esa facilidad en los ports de PC que tenía Xbox 360. En cuanto a pasarte a PS4 por estas cuestiones técnicas yo siempre digo lo mismo: piensa en los juegos que más te gustan de cada una y olvídate de rollos gráficos. Si los juegos de PS4 te llaman más, cambia de "bando". Si no, sigue con tu Xbox One.
Macho Cortés

Amenazando no se consigue nada

@Hola Yen, ¿cómo vas?, ¿bien? Perfecto, yo también estoy bien:

■ ¿Qué opinas de la venta de *Homefront 2*? A mí el primero me gustó y la venta a Deep Silver me hace creer que será un *Duke Nukem Forever*.

Deep Silver nunca tuvo nada que ver con el fiasco de *Duke Nukem Forever*, aunque hay algunos paralelismos entre los dos casos. *Homefront: The Revolution*, que así se llama la segunda entrega, ha ido pasando de mano en mano (de THQ a Crytek y de ahí a un nuevo estudio creado para la ocasión por Deep Silver). Alargar los desarrollos y el cambio constante de profesionales que trabajan en un proyecto suelen ser señales poco alentadoras, pero parece que en el caso del nuevo *Homefront* no se les va a ir tanto de las manos. El desarrollo parece que está abstante avanzado, así que no creo que se repita lo sucedido con *Duke Nukem Forever*.

■ Cambiando de tema ¿existe o existirá una edición coleccionista de *Alien Isolation*? Si fuera un alien de peluche mejor, jejejeje.



AL RESERVAR ALIEN ISOLATION accederemos a dos misiones adicionales, protagonizados por los tripulantes de la Nostromo de la película original. ¡Y podremos explorar toda la nave a nuestro antojo!

Pues, lamentablemente, no parece que vayamos a disfrutar de ningún tipo de edición de coleccionista con peluches, figuritas, libros de arte ni otras cosas de frikis que tanto nos gustan. Eso sí, el juego se puede reservar en dos ediciones distintas: Nostromo, que incluye la misión adicional Tripulación Prescindible y la edición Ripley que incluye, además, la misión Última Superviviente. Ambas misiones estarán basadas en la película original y podremos controlar a varios de los personajes más emblemáticos, empezando por Ripley. Además, las voces serán las mismas que en el film de 1979. En español también contaremos con los dobladores originales, al menos en el caso ya confirmado de nuestra querida teniente Ripley.

> « HOMEFRONT: THE REVOLUTION HA CAMBIADO MUCHO DE ESTUDIO, PERO ESTÁ CASI TERMINADO »

■ Y por último pero no menos importante ¿*Far Cry 4* sale a la venta el 4 de noviembre? Es que creo haber visto en el tráiler que salía más adelante pero en el calendario de lanzamientos pone el 4 de noviembre, el día de mi cumple. PD: Tengo una foto tuya y si no me envías una edición espectro de *Destiny* y una PS4 SUFRIRÁS LAS CONSECUENCIAS.

Lo primero es que no me van las amenazas. No es forma de hablar a otro ser humano eso de chantajear con enseñar una foto mía. Por un lado no sé si en la foto salgo desnudo o no y tampoco especificas qué consecuencias sufriré, así que no me da miedo. En cualquier caso, como decía, así no se habla a la gente. Yo nunca lo haría. En cuanto a lo de la fecha de *Far Cry 4* pues, ejem, cómo decirlo... Es un error, no mío claro, pero efectivamente la fecha de salida es el 20 de noviembre y no el 4 como algún tunante ha escrito en nuestra inmaculada revista. Como le pille te juro que sufrirá las consecuencias. Y por consecuencias me refiero a partirle las piernas.
Manel Ramos Grau



Desmontando la nueva 3DS

@¿Qué tal Yen? me he quedado de piedra con el anuncio de New 3DS de Nintendo. Más aún porque acababa de comprarme la 3DS XL. Al lío:

■ ¿Que te parecen sus nuevas especificaciones? ¿Crees que suponen un cambio importante respecto a 3DS y 3DS XL?

La pantalla es más grande (más aún en la New 3DS XL) y el efecto 3D está más logrado, ya que gracias a la tecnología Eye Tracking la cámara frontal va siguiendo la posición de nuestro ojos y adapta el efecto para que lo veamos con claridad al movernos. Además, incluye una tarjeta microSD de 4GB en lugar de la de 2GB de 3DS e incluye soporte NFC de serie para utilizar con las figuras amiibo. Pero quizás lo mejor sea que añade un par de botones superiores, ZR y ZL y un segundo stick, evitando el engorroso Circle Pad Pro. Lo más polémico son sus nuevas capacidades gráficas, que permitirán visualizar juegos mucho más detallados, como *Xenoblade Chronicles*.

¿Qué te parece que vaya a tener juegos exclusivos? ¿No es un poco traicionar a los usuarios que compraron 3DS hace años?

Yo no diría tanto como traición. La realidad es que algunos jugadores se pueden sentir, digamos, descontentos. Gente que, como tú, hace poco que se ha comprado una 3DS "normal". Por ahora Nintendo solo ha confirmado el port de *Xenoblade Chronicles* de Wii para New 3DS, pero seguro que vendrán muchos más títulos exclusivos. Sinceramente, me parece una apuesta arriesgada por parte de Nintendo, aunque es muy probable que al final solo veamos títulos porteados de Wii, por lo que exclusivos exclusivos tampoco serían.

Francisco Santos

Descubriendo nuestro destiny-o

@¿Cómo va eso Yen? Yo aquí, empezando a jugar a *Destiny*. El mes pasado no terminaste de mojarte sobre si lo nuevo de Bungie sería el juego del año o no así que ahora que ya lo habrás jugado ha llegado el momento de la verdad:

¿Te parece que puede entrar al olimpo de los shooters?

Vale, tienes razón, ya no hay excusa para no mojarme. Lo he estado jugando todo lo que he podido. Aún soy un imberbe de nivel 10 (algo que espero solucionar rápidamente) pero creo que es un juegazo. Sigo creyendo que no es el mejor juego del año (aunque menudo año llevamos) y hay cosas que me han decepcionado, ya que esperaba que el desarrollo fuese mucho más abierto de lo que es, por ejemplo.



DESTINY se está convirtiendo en uno de los grandes juegos del año. Su vasto y adictivo universo nos tiene enganchados al pad aunque empezamos a estar mosqueados con los constantes DLC's que se anuncian según sale un juego. Muy mal, señores.

« DESTINY ME PARECE UN JUEGAZO AUNQUE PENSABA QUE EL DESARROLLO SERÍA MÁS ABIERTO Y LIBRE »

Yo acabo de empezar y me ha costado mucho decidirme por una de las tres clases. Al final, escogí titán. ¿Cuál crees que es la mejor? ¿Hay muchas diferencias jugables entre ellas?

Yo me he hecho un cazador, aunque también he probado las otras dos (titán y hechicero) y no hay tantas diferencias como en un juego de rol. Es cierto que el titán es más resistente y que el hechicero puede realizar ataques más poderosos pero, en el fondo, tienen más importancia los tiros que las habilidades.

¿Cómo es de largo? ¿Qué te parece que salga a la venta con dos DLC's ya planeados?

Pues aún no lo he acabado pero parece que la historia principal dura unas 12 horas si vamos a saco. Pero hay mucho más que hacer, como los contratos, las incursiones, el modo competitivo,... así que de duración va sobrado. Eso sí, lo que comentas sobre los DLC's no por menos habitual ha dejado de sorprenderme. Empieza a sentar muy mal el tener que invertir 100 euros para disfrutar de un juego al 100%. Y aún no sabemos si esos dos contenidos descargables merecerán la pena o serán "sacacuartos".

Cambiando de tema, ¿que te parece *Dragon Age: Inquisition*? ¿Crees que su jugabilidad será tan buena como su pinta?

Buff, difícil respuesta. La verdad es que aún no lo he probado (¡no hay tiempo para todo!) pero si sus desarrolladores no han mentido como bellacos parece que será un gran juego. Habrá que ver si son aprendices de Molyneux o no.

Candela Jiménez



DRAGON AGE: INQUISITION llegará el próximo 21 de noviembre con la promesa de convertirse en un juego mucho más ambicioso y gigantesco que sus antecesores. ¿Será hype o verdades como puños?

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, para haber visto el Pong por primera vez significa que ya eres abuelo. Mis abuelos no hacen lo que tú a tú edad: irse de incógnito al E3, jugar todos los videojuegos de todos los catálogos de todas las consolas...

Yen: Eso es porque ellos no se alimentan de sangre de vir... digo de juegos. Yo cada vez que me termino uno, rejuvenezco un año. De hecho, tengo que andarme con ojo si no quiero acabar lanzado huevos a lomos de Yoshi en el próximo *Yoshi's Island*.

@Yen, crees que *Far Cry 4* será tan bueno como los anteriores? No he jugado ninguno, pero no me parecen tan buenos.

Yen: Vaya, otro que sufre del SSM, el Síndrome Sofía Mazagatos. A la pregunta: ¿te gusta *Far Cry*? Pues lo sigo hace tiempo pero no he tenido la suerte de jugar ninguno. Así nos luce el pelo chavales.

@Yen, un amigo dice que al llegar al nivel 29 en *Destiny* te sale una pantalla en la que te muestran tu destino.



Yen: Es muy cierto. Además, aparece uno de los videntes más famosos (y el único que acierta, no como el Pachter ese), Sandro Rey, que te da las bendiciones y buenos destinis para que te quedes más tranquilo mirando el futuro en su espectro.

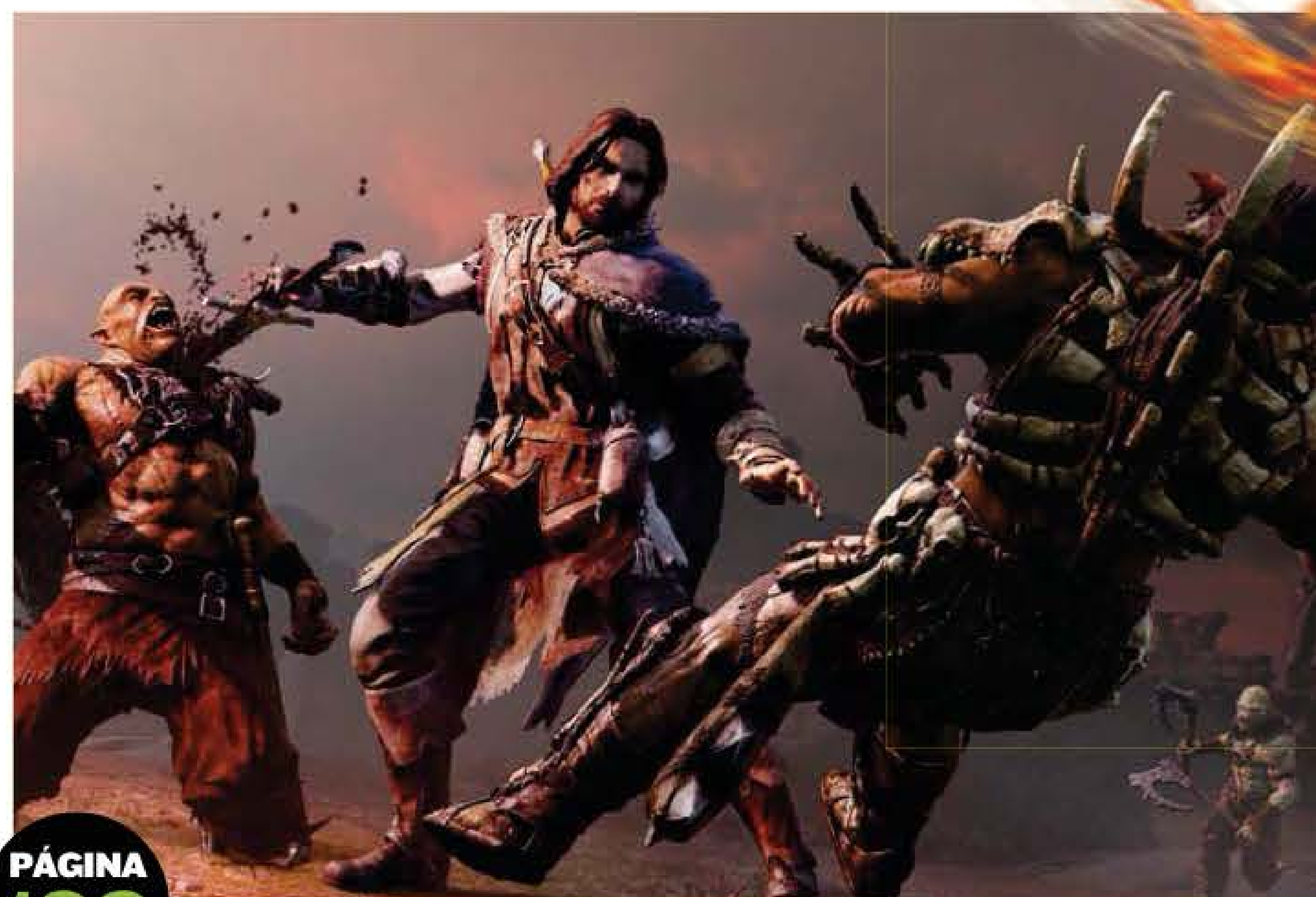
PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO ... R



PÁGINA **98**

DRIVECLUB. PS4 recibe su primer juego exclusivo de velocidad, que apuesta por los equipos, el estilo conduciendo... y el online.



PÁGINA **102**

SOMBRAS DE MORDOR. En un mes volveremos a la Tierra Media para protagonizar una aventura original, con toques de rol, hack 'n' slash... y que resulta muy divertida.



PÁGINA **94**

SUPER SMASH BROS. FOR 3DS

Los personajes más famosos de NIntendo volverán a enzarzarse, una vez más, en un divertido juego de lucha, esta vez para 3DS y con un montón de novedades y modos de juego, desde su compatibilidad con las figuras Amiibo a combates online...

EN ESTE NÚMERO...

Desde los combates de *Super Smash Bros* 3DS al terror de *Alien Isolation,* pasando por la velocidad de *DriveClub,* el mes que viene veremos un montón de exclusivas para casi todas las máquinas.

■ 3 de octubre ■ Nintendo ■ Lucha

SUPER SMASH BROS. FOR 3DS

Los héroes de Nintendo arreglan a golpes sus diferencias en la nueva entrega del "crossover" de videojuegos definitivo.

■ SÍ, YA SABEMOS QUE HAY MUCHOS JUEGOS DEL SIGLO, pero quizá ninguno lo sea más que *Super Smash Bros*. Hiperpublicitado por Nintendo y deseado por millones de fans, su primera versión, la de 3DS, llega el 3 de octubre. Todos los que hayáis probado la demo que se ha regalado a través del Club Nintendo sabéis que el juego es todo un logro técnico: combates para 4 luchadores simultáneos con una fluidez perfecta. Pero aún os quedan por descubrir sus muchas opciones.

→ HABRÁ MÁS DE 40 LUCHADORES, que pelearán con el objetivo de lanzar a los rivales fuera de los escenarios. ¡Y qué escenarios! Llenos de plataformas 2D, inspirados en las sagas de Nintendo y cada uno con sus propios peligros y constantes cambios, ¡más vale que te adaptes a ellos si quieres ganar! Además el juego derrochará contenido, con el multijugador online y local como estrella, pero también multitud de modos en solitario, como La Senda de Guerrero, sucesión de combates que acaba con la batalla contra la malvada Master Hand, o Leyendas en la Lucha, en el que nos enfrentamos a los rivales en función de su fecha de creación. Y esto es solo la punta de iceberg de un juego descomunal. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Un juego de lucha divertidísimo, todo un reto para los que quieran destacar en sus peleas online, y una celebración de todo lo que hace grandes a los videojuegos.

LAS CLAVES



1 LUCHA DE BOLSILLO: Este es el primer *SSB* portátil, y mantiene toda la furia y velocidad en sus combates para 4 jugadores.



2 ELIGE PELEA: Además de las batallas online o en red local, habrá multitud de modos y secretos como luchadores ocultos.



3 EL TALLER: En él mejoraremos la fuerza, la velocidad o la resistencia del luchador, y cambiaremos sus especiales.


MÁS DE 40 PERSONAJES se lanzarán a la batalla. Casi todos serán héroes de Nintendo, y también habrá 3 invitados: Sonic, Pac-Man y Mega Man.


EL OBJETIVO SERÁ ECHAR DEL ESCENARIO a los rivales. Cuantos más impactos ha recibido un personaje, más lejos sale disparado al recibir un golpe.

¡OJO AL DATO!

Edición especial...
HAZTE CON LA XL DE SUPER SMASH BROS.
El 3 de octubre se lanza esta 3DS XL con el juego preinstalado. Y si registras una consola 3DS o 2DS y el juego en el Club Nintendo podrás descargarte gratis un título entre una selección de 7 juegos de Nintendo.



TENDRÁ MONTONES DE MODOS, PERO EL MULTIJUGADOR EN RED LOCAL Y ONLINE SERÁ LA ESTRELLA


LA VERSIÓN DE Wii U tendrá conectividad con la de 3DS y podremos usar la portátil como mando. La fecha de lanzamiento oficial sigue siendo invierno.



■ 7 de octubre ■ Sega ■ Survival Horror

ALIEN ISOLATION

¿Quién mejor que el famoso xenomorfo del celuloide para volver a las verdaderas raíces del terror y la supervivencia?

LAS CLAVES



1 SURVIVAL. Explorar el entorno y evitar al Alien serán el motor del juego. Armas y munición escasearán durante toda la aventura.



2 ATMÓSFERA. Recreará el estilo visto en el Alien original, con tecnología más creíble, casi de aspecto setentero. Será brutal...



3 ¿SOLA? Los androides y mercenarios recorrerán la estación. Tendréis que hacer que se enfrenten entre ellos... y con el Alien.

■ **TRAS LA DECEPCIÓN QUE SUPUSO *COLONIAL MARINES*,** Sega ha optado por un estudio propio para volver a dar vida al mítico alien. Y aunque The Creative Assembly no tenía experiencia en juegos subjetivos, lo cierto es que con *Isolation* está consiguiendo un doble propósito: ser uno de los juegos de este tipo más aterradores e intensos de 2014 y el más fiel al universo iniciado por Ridley Scott.

→ **LA ACCIÓN TENDRÁ LUGAR 15 AÑOS DESPUÉS DE QUE RIPLEY** se criogenizara y se perdiera la pista de la USSC Nostromo. Su hija, Amanda, acude a la estación espacial Sevastopol en busca de los últimos registros y datos sobre su madre. Pero al llegar, comenzará su propia pesadilla: la estación está en estado ruinoso y un Alien campa a sus anchas por las instalaciones, junto con fríos androides, mercenarios...

El sigilo será nuestra principal arma (escondiéndonos en taquillas, debajo de camas...), y utilizando bengalas, cócteles molotov y otros artefactos podremos llamar la atención del xenomorfo y para movernos. Las armas y la acción, serán nuestro último recurso, ya que serán muy limitados, al estilo de los Survival clásicos.

Añadid una concienzuda exploración del entorno (tremendamente fiel a las primeras pelis), puzles y un avance lento y tendréis el Alien más puro y divertido. HC

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Promete ser el mejor juego basado en Alien, con 15 horas de duración, una gran atmósfera, terror... ¿se puede pedir más?







LA HIJA DE ELLEN RIPLEY SE ENFRENTA A UNA AVENTURA QUE REMITE AL ALIEN ORIGINAL



EL ALIEN aprenderá de nuestra forma de jugar. Los mismos trucos no valdrán siempre con él...





LA AMBIENTACIÓN será uno de los pilares de *Isolation*. Si habéis visto la primera película, de 1979, la iluminación, la atmósfera... las sensaciones que transmite, os remitirán irremisiblemente a la obra maestra de Ridley Scott.

¡OJO AL DATO!



Incentivos de reserva...

VUELVE A LA NOSTROMO CON EL "CAST" ORIGINAL

Si reserváis el juego, recibiréis como bonus 2 misiones extra, que reviven dos escenas míticas de Alien El Octavo Pasajero y en las que, además, se ha contado con las voces de los actores originales.

LAS CLAVES



1 50 COCHES. Pertenecerán a fabricantes como Alfa, BMW, Mercedes, Ferrari, Pagani, McLaren, Marussia... Predominarán los deportivos.



2 55 PISTAS. India, Chile, Canadá, Noruega y Escocia serán los países por donde correremos. Habrá carreteras y algunos circuitos.



3 SOCIAL. Se podrá jugar solo, pero el encanto del título estará en su tono social, con clubes y carreras dinámicas de seis contra seis.

8 de octubre ■ Sony ■ Velocidad

DRIVECLUB

Las consolas PlayStation no viven sólo de las carreras de *Gran Turismo*. Como *Wipeout*, *WRC*, *Motorstorm* o *FI* en sus antecesoras, PS4 recibe una nueva IP de gran cilindrada.

UN AÑO DESPUÉS DE LO PREVISTO, PlayStation 4 tendrá su primera exclusiva de peso dentro del género de la velocidad. Tras firmar las sagas *WRC* y *Motorstorm*, Evolution Studios se ha lanzado a la nueva generación con *DriveClub*, un título que quiere aprovechar las características técnicas y sociales de la consola.

Aunque se podrá jugar solo, mucho del encanto residirá en competir en carreras online o en batir los desafíos que nos propongan otros usuarios. Para asegurarse de que hay una comunidad de usuarios suficiente, Sony ofrecerá una versión gratuita a los suscriptores de PS Plus, con diez coches y los once circuitos de la India.

EL ESTILO ARCADE será la seña de identidad de *DriveClub*. Llegar primero a la meta será importante, pero no decisivo, ya que, para evitar frustraciones, habrá desafíos dinámicos en plena carrera (superar una velocidad media, batir una puntuación de derrape) y todo lo que hagamos se traducirá en puntos para nuestro club. En cierto modo, recuerda a *Project Gotham*.

El apartado técnico correrá a 1080p y 30 fps, con un alto grado de detalle para coches y paisajes, que estarán repletos de detalles (vegetación, animales, espectadores, grafitis) y harán gala de una nubosidad dinámica y de un genial ciclo día-noche, que variará según el país en el que estemos (ojo a la aurora boreal en latitudes altas). HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El control responde bien y los gráficos apuntan muy alto, aunque el número de circuitos "únicos" puede quedarse corto.

LOS USUARIOS DE PS PLUS PODRÁN DESCARGAR UNA VERSIÓN GRATUITA CON DIEZ COCHES Y ONCE PISTAS



EL RITMO DEL CICLO DÍA-NOCHE se podrá configurar a nuestro antojo, incluso para que anochezca dos veces en una misma carrera. Promete deslumbrarnos.



LOS EFECTOS DE LLUVIA no estarán integrados de serie. Se añadirán mediante una actualización gratuita que, a priori, debería llegar antes de final de año.

¡OJO AL DATO!

Micros hasta en 27 sitios...

DESENTRAÑANDO EL ECO DE LOS MOTORES

Para recrear el sonido de los coches, se colocaron entre dieciséis y veintisiete micros en todas las partes relevantes (motor, tubo de escape, habitáculo). Según la cámara con la que juguemos, el ruido se sentirá más vivo o más ahogado, sin ningún tipo de filtro.



LA CONDUCCIÓN será bastante arcade, de modo que se nos darán puntos por conducir con limpieza, hacer derrapes, coger rebufos...

LA RECREACIÓN DE LOS COCHES será muy fiel. Las texturas y los reflejos sobre la carrocería y las lunas estarán muy logrados.

LAS CLAVES



1 ACCIÓN CON ESTILO: Este beat'em up mezclará combates frenéticos con una puesta en escena única.



2 ÁNGELES Y DEMONIOS: El diseño de los enemigo será asombroso, y esta vez a los ángeles de Paradiso se unirán los demonios.



3 EL CLÍMAX DOBLE será un modo online, a dobles y cooperativo en el que elegiremos personaje: Bayonetta, Jeanne, Rodin...

24 octubre ■ Platinum ■ Acción

BAYONETTA 2

Que los demonios del Infierno se vayan preparando: la bruja Bayonetta llama a su puerta para rescatar el alma de su amiga Jeanne, y viene con ganas de pelea.

■ **LOS USUARIOS DE Wii U VAN A DISFRUTAR** en exclusiva de un juego que ha estado a punto de no nacer. La secuela del beat'em up de culto *Bayonetta* es una realidad gracias a la financiación de Nintendo y a su colaboración con SEGA (editores del juego) y, sobre todo, con el estudio de desarrollo Platinum Games. Y nos alegramos, porque nuestras primeras horas con este título nos han impresionado. Un beat'em up salvaje, profundo y con un sentido del espectáculo único.

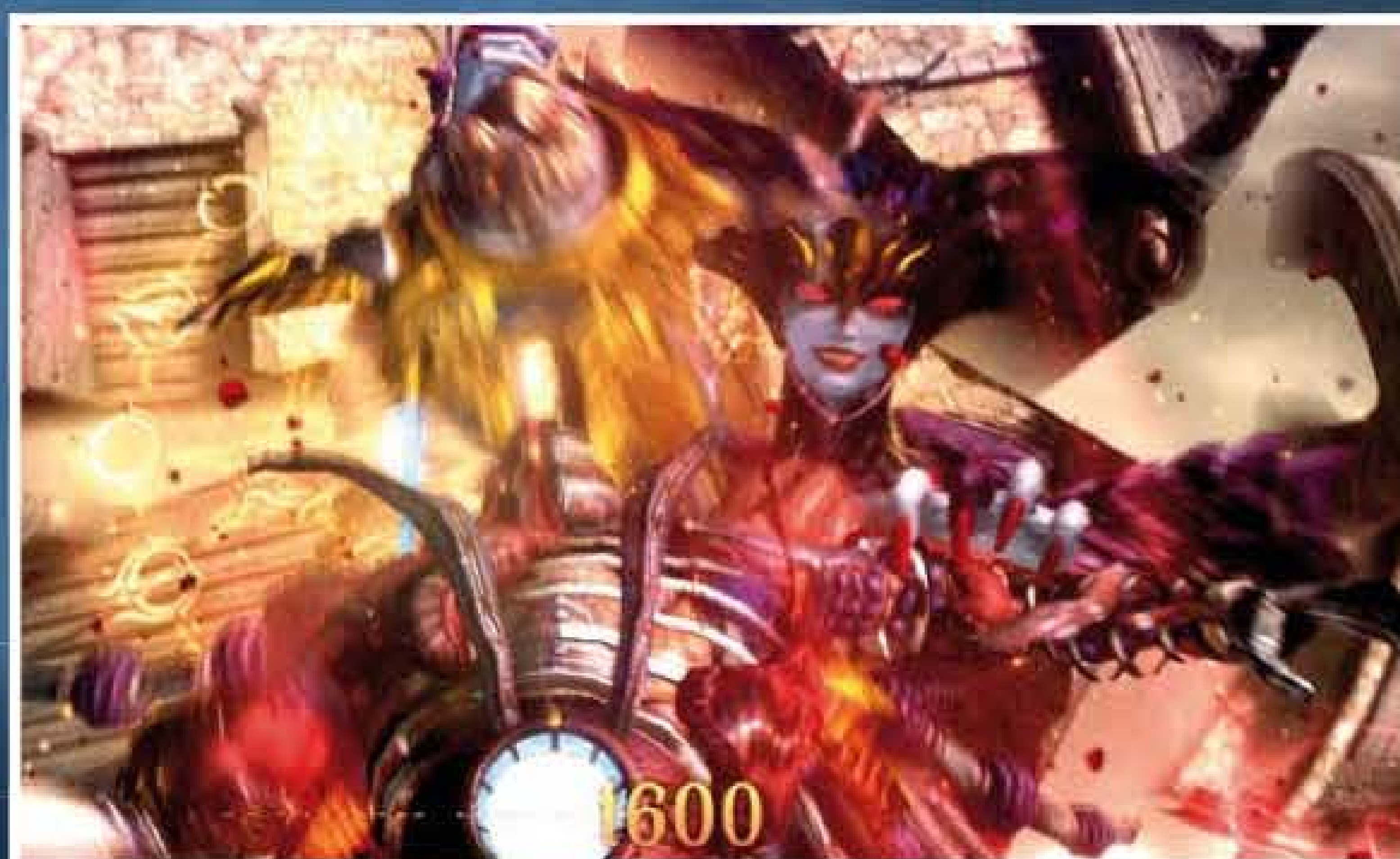
→ **EL PRÓLOGO DEL JUEGO** pone muchas cartas sobre la mesa. Las escenas de vídeo derrochan buen gusto, humor, espectáculo y una pizca de erotismo, y presentan a una Bayonetta más carismática que nunca. Y los primeros momentos de acción, además de servir de tutorial básico del juego, no pueden ser más exagerados y deliciosos. A partir de aquí nos espera un juego en el que solo ligeros toques de exploración rompen la mecánica de beat'em Up. El sistema de combate, profundísimo, nos permitirá ir aprendiendo decenas de combos y elegir entre un montón de armas. Y se va a añadir el Clímax Umbra, nueva habilidad que aumentará durante unos segundos el poder de nuestros ataques. Servirá de ayuda para los juegadores novatos, pero no os preocupéis: *Bayonetta 2* os recompensará con mejoras si consigues puntuaciones altas, una muestra de que sus creadores siguen apostando por atraer a los jugones más expertos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las primeras horas de juego son una montaña rusa de acción, espectáculo, sensualidad y buen gusto.



BAYONETTA 2 SERÁ ARREBATADOR VISUALMENTE. Desde el diseño de los enemigos a las animaciones de Bayonetta, todo exhibirá un cuidado extremo.



LA TRAMA EXPLORARÁ LOS MITOS creados en el primer juego. Bayonetta es una bruja de Umbra y usará su propio cabello para invocar y dominar demonios.

SUS CREADORES DEFINEN LA MECÁNICA COMO "ACTION CLIMAX NON-STOP"



¡OJO AL DATO!



Conversión para Wii U

EL RETORNO DEL *BAYONETTA* ORIGINAL

Lanzado en 2009 para Xbox 360 y PS3, este beat'em up de culto llegará a Wii U acompañando a *Bayonetta 2* en la edición especial de la secuela, llamada First Print Edition. También podréis descargaros el primer *Bayonetta* de la eShop el mismo día 24 de octubre.



EL TIEMPO BRUJO VOLVERÁ A SER CLAVE: esquivando en el último segundo, ralentizamos la acción y los enemigos quedarán a nuestra merced. Será la punta del iceberg de un sistema de combate profundísimo.

3 de octubre ■ Warner Bros ■ Acción

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

Mundos abiertos hay muchos, sí, pero pocos con la riqueza del universo de Tolkien, que ahora explorarás como nunca...

SOMBRAS DE MORDOR PUEDE SER UNO DE LOS "TAPADOS" de esta campaña de Navidad, un juego que no ha hecho excesivo ruido, pero que atesora una calidad enorme. En él asumiremos el rol de Talion, un montaraz que es asesinado junto a su familia por las fuerzas de Sauron, que vuelve a la vida con poderes de Espectro para cumplir su venganza. Todo en un "sandbox" (mundo abierto), con tareas principales, secundarias y toques RPG.

EL PROTAGONISTA, que será altamente personalizable, contará con un árbol doble de habilidades; su faceta montaraz le permitirá ahondar en sus habilidades de sigilo, combate (ofrecerá numerosos combos y remates) y asesinato silencioso, mientras que su parte "Espectro", le permitirá dominar mentalmente a enemigos y criaturas (a las que podremos montar) e incluso obtener información de ellos, como sus puntos débiles. Y será un detalle importante, ya que los enemigos de clases inferiores nos darán información sobre sus jefes, como sus puntos débiles, que engarzan con otro de sus atractivos: el sistema Némesis. Determinados tipos de enemigos recordarán nuestros lances con ellos, y ajustarán sus rutinas a nuestra forma de jugar. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene visos de convertirse en uno de los mejores juegos basados en la obra de Tolkien. Visualmente atractivo, pero sobre todo, muy divertido a la hora de jugar.

LAS CLAVES



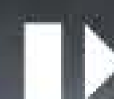
1 **MUNDO ABIERTO.** Será una versión de Mordor situada entre El Hobbit y ESDLA. Fiel a los libros y las películas (en lo visual).



2 **ACCIÓN Y ROL.** Habrá combates, habilidades mágicas, niveles, sigilo, runas para potenciar nuestras habilidades... opciones a gogó.



3 **NÉMESIS.** Los enemigos contarán con puntos débiles que variarán de una partida a otra. Interroga a secuaces para descubrirlos...





COMBATES, SIGILO y magia se darán la mano en un sandbox repletito de misiones y tareas opcional



ESPADA Y ARCO serán las armas de Talion. Nosotros podremos modificar sus atributos con runas.

SU HISTORIA HA SIDO ESCRITA POR CHRISTIAN CANTAMESSA, AUTOR DE *RED DEAD REDEMPTION*

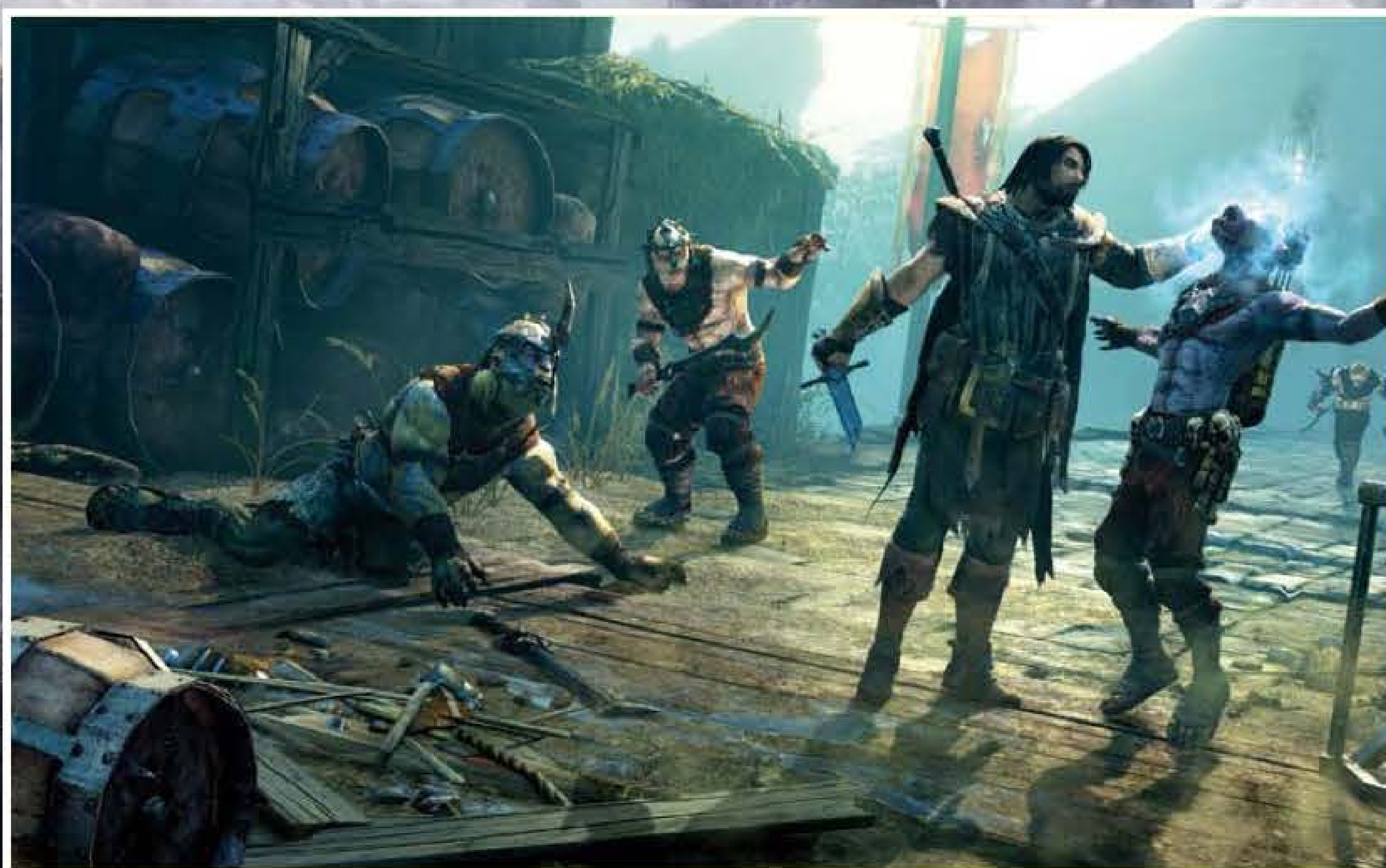
¡OJO AL DATO!



Veterano del rol...

PS3 Y 360 TENDRÁN SU RACIÓN DE MORDOR...

Llegará el 21 de noviembre y, aunque sus creadores están exprimiendo al máximo el hardware, han confirmado que habrá algunos recortes, como por ejemplo en el sistema Némesis, que está siendo reducido por cuestiones técnicas.



LAS HABILIDADES DE ESPECTRO nos permitirán dominar mentalmente a los enemigos, ya sea para que luchen a nuestro lado o extraerles información. Incluso podemos usarlos de escudos "humanos" y rematarlos de mil formas.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

SEPTIEMBRE



25

PS4-PS3-XO-360-PC

FIFA 15. El simulador de fútbol más vendido en nuestro país acude fiel a su cita anual con plantillas y modos actualizados y cientos de mejoras jugables...



26

3DS

FANTASY LIFE. Coge el estilo de juego de *Animal Crossing* y combínalo con las mecánicas de un J-RPG y ¡voilá! Una fresca y divertida aventura para 3DS.



26

CINE

LAS TORTUGAS NINJA. El "reboot" de las aventuras de estos mitos del dibujo animado en imagen real llega a los cines.

OCTUBRE



3

3DS

SUPER SMASH BROS. El esperado juego de lucha que enfrenta a las principales estrellas de Nintendo, está listo para arrasar en 3DS. ¿Podrás resistirte?



7

PS4-XO-PC

ALIEN ISOLATION. Revive el terror de la peli original y sobrevive al mítico xenomorfo en el interior de una oscura nave espacial.



7

PS4-XO-PS3-360-PC

SOMBRAS DE MORDOR. Vuelve a la Tierra Media para protagonizar otro action RPG con gran sistema de combate.



8

PS4

DRIVECLUB. PS4 apuesta por la velocidad en este arcade con un fuerte componente online y social.



10

PS4-XO-PS3-360-PC

NBA 2K15. La liga de basket más grande del planeta vuelve con una versión next gen aún más mejorada...



14

PS4-XO-PS3-360-PC

THE EVIL WITHIN. Shinji Mikami, el padre de *Resident Evil*, volverá a los orígenes del terror con su nuevo juego.



17-19

FERIA

MADRID GAMES WEEK. La feria madrileña del videojuego celebra su segunda edición. ¡Allí nos vemos!

Y PRÓXIMAMENTE...

•Borderlands The Pre...	PS3-360-PC	17 de octubre
•Fantasia Music...	XO-360	21 de octubre
•Just Dance 2015	PS4-PS3-XO-360-Wii U-Wii	21 de oct.
•The Evil Within	PS4-Xbox One	24 de octubre
•Samurai Warriors	PS4-PS3-Vita	24 de octubre
•Lords of The Fallen	PS4-XO-PC	28 de octubre
•Freedom Wars	Vita	31 de octubre
•REC 4	Cine	31 de octubre
•WWE 2K15	PS4-XO-PS3-360	31 de octubre
•Sunset Overdrive	XO	31 de octubre
•Tropico 5	PS4-360-PC	31 de octubre
•Freedom Wars	Vita	31 de octubre
•Akiba's Trip Undead and...	Vita	otoño
•LEGO Batman 3	Todas	otoño
•CoD Advanced W...	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Interstellar	Cine	7 de noviembre
•Ultimate NES Remix	3DS	7 de noviembre
•The Crew	PS4-XO-PC	11 de nov.
•Halo Master Chief...	XO	11 de noviembre
•Assassin's Creed Unity	PS4-XO-PC	14 de nov.
•Assassin's Creed Rogue	PS3-360	14 de nov.
•Tales of Hearts R	Vita	14 de noviembre
•Shape Up	Xbox One	14 de noviembre
•Far Cry 4	PS4-XO-PS3-360-PC	18 de nov.
•GTA V	PS4-XO	18 de nov.
•Dragon Age Inquis...	PS4-XO-PS3-360-PC	20 nov.
•Project Cars	PS4-XO-Wii U-PC	21 nov.
•LittleBigPlanet 3	PS4-PS3	21 noviembre
•Pokémon Zafiro Alfa/Rubí...	3DS	21 nov.
•Sonic Boom	Wii U-3DS	21 de nov.
•Persona Q	3DS	28 de nov.
•Kingdom Hearts 2.5 HD...	PS3	5 de dic.
•Lara Croft and the temple...	PS4-XO-PC	8 de dic.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD. Repasamos los lanzamientos del mes, desde X-Men: Días de Futuro Pasado a Godzilla, pasando por Maléfica o El Viento Se Levanta. Y en los cines ¡Las Tortugas Ninja!



TECNOLOGÍA

Tabletas, los últimos smartphones, ordenadores, headsets, altavoces portátiles, relojes inteligentes... las últimas novedades del mercado, siempre están en esta sección.

PÁGINA 106



PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Comics, bandas sonoras, libros de arte, muñecos articulados, alfombras "friki", réplicas, camisetas... un poco de todo y para todos los gustos, ¡pero todo muy molón!

EN ESTE NÚMERO...

Si *FIFA 15* y *Destiny* no han acabado con tus reservas monetarias, este mes volvemos a reunir las novedades y lanzamientos más interesantes en todos los frentes "frikis"...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Un ordenador "low-cost" con buen diseño y que ocupa poco

■ **Nombre:** Chromebase ■ **Compañía:** LG ■ **Plataforma:** Chrome
■ **Precio:** 349,99€

Los "todo-en-uno", o monitores que en la carcasa integran un ordenador, no son un invento nuevo... pero este modelo sí aporta algo: es el primero con el sistema operativo Chrome. Sus características generales lo hacen ideal para trabajos ofimáticos, navegación web y visionado multimedia (CPU Celeron-2955U a 1,40 Ghz, 2 GB de RAM, 16 GB de almacenamiento interno y 100 GB en la nube durante dos años, panel IPS fullHD...), pero para otros usos se queda pequeño. Eso sí, el diseño (en la línea Apple) y su tamaño de 21" lo hacen ideal para gente con poco espacio.
http://www.lg.com/es/monitores/lg-22CV241-W

VALORACIÓN: ★★☆☆

Un auricular para todos tus dispositivos portátiles, el ordenador... ¡e incluso tu PS4!

■ **Nombre:** SB Inferno ■ **Compañía:** Creative ■ **Plataforma:** PS4, PC, otras
■ **Precio:** 49,99€

Cada vez hay más headsets en el mercado que ofrecen compatibilidad con un mayor número de plataformas y, en este caso, gracias a su clavija de 3,5mm podemos conectarlos a smartphones, PC, Mac o PS4, para obtener en todos ellos una gran calidad de sonido -calibrado para videojuegos- y, lo mejor de todo, a un competitivo precio. Cuentan con un micro flexible y removible, así como un mando en el cable para controlar el volumen y dejar "mudo" el micro. Incluye además cable splitter para conectarlos al PC y separar el audio del micro. Son ligeros y cómodos, aunque sus almohadillas son algo estrechas y aplastarán los pabellones auditivos de los más "orejudos"...
http://es.creative.com/p/gaming-headsets/creative-sb-inferno

VALORACIÓN: ★★★☆





Reloj para el atleta "inteligente"

■ **Nombre:** Echo Fitness ■ **Compañía:** Magellan
■ **Plataforma:** IOs y Android ■ **Precio:** 109,95€

Si eres deportista y no te van los smartwatch por la escasa vida de su batería, este modelo aniquila esa limitación. Se trata de un reloj bluetooth que te permitirá ver en tu muñeca la hora y los datos más importantes de las principales aplicaciones deportivas. Funciona con una pila de botón y aguanta la tira...
http://www.magellangps.com

VALORACIÓN: ★★☆☆





Sonido portátil compacto y de gran calidad

■ **Nombre:** Musicbox Z1 / BZ1 ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Android e IOS ■ **Precio:** 16,90 € / 22,90 €

Este cubo de 7cm de lado es, sin duda, uno de los mejores altavoces portátiles del mercado por su precio, calidad y funciones. Ambos cuentan con una batería que les da unas 8-12 horas de autonomía, aunque tienen sus diferencias. El Z1 tiene entrada line-in para conectar iPods y teléfonos por cable para reproducir su música, y cuenta con ranura microSD (hasta 32 GB) para reproducir los mp3 que hayamos copiado en ella. Por su parte, el BZ1 se empareja vía Bluetooth con nuestro dispositivo para reproducir de forma inalámbrica la música y cuenta con micrófono para atender las llamadas (y line-in para conectar por cable otros dipositivos).
Y, para lo pequeños que son, suenan de muerte...
http://store.energysistem.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Pequeño por fuera (y por dentro)

■ **Nombre:** Galaxy S5 Mini
■ **Compañía:** Samsung
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 399 €

Samsung ha vuelto a coger su modelo estrella, Galaxy S5, y lo ha reducido de tamaño... y de paso, de rendimiento (cambia a un procesador Exynos a 1,4 Ghz, cámara de 8Mpx..). El modelo mini retiene algunas de las estrellas del S5, como el detector de huellas dactilares o el sensor de latidos, pero ha reducido su pantalla (ahora de 4,5" y resolución máxima de 720p), aunque el panel es Super Amoled y se ve de lujo. Un buen terminal, aunque por 100 euros más tienes el "completo"...
http://www.samsung.com/es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

Un nuevo paso de Xbox One para ser el centro de ocio multimedia definitivo

■ **Nombre:** Sintonizador Digital de TV ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Plataforma:** Xbox One ■ **Precio:** 29,99 €

Xbox One nació como una plataforma integradora de todo tipo de ocio, no solo juegos. Una de estas facetas se va a hacer realidad en octubre gracias a este sintonizador de televisión en alta definición.
Es USB (no tendrás que andar conectando y desconectando tomas) y es compatible con los estándares DVB-T, DVB-T2 y DVB-C. En conjunción con Kinect nos permitirá acceder a nuestros programas favoritos de viva voz, y podemos acoplar las emisiones a un lado de la pantalla mientras jugamos, así como recibir invitaciones mientras vemos la tele...
http://news.xbox.com/



VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

UNA TABLETA CON LA FILOSOFÍA DE UN ORDENADOR

Potente como un PC, ligero como un tablet

■ **Nombre:** Surface Pro 3 ■ **Compañía:** Microsoft ■ **Plataforma:** Windows 8 Pro ■ **Precio:** 799,99 €

La tercera generación de Surface ya ha llegado a las tiendas, y lo hace acentuando aún más su principal rasgo: ofrecer la experiencia de un ordenador en la carcasa de una tableta. Pro 3 está disponible en varias configuraciones: la más "económica", 799 €, cuenta con procesador i3 y disco duro SSD de 64 GB, mientras que la más avanzada cuesta 1949 € y lleva un i7 y disco duro SSD de 512 GB (hay otros modelos con i5, más o menos disco duro...). Eso sí, todos tienen en común su excelente pantalla de 12" de resolución WQHD (superior al FullHD), un ligero peso y una gran autonomía. La funda teclado se vende por separado, pero es una accesorio imprescindible si quieres exprimir al máximo todas las prestaciones de Windows 8 Pro.
http://www.microsoftstore.com



VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte



X-Men Días del futuro pasado



- Género **Fantástico**
- Protagonistas **Hugh Jackman, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence**
- Director **Bryan Singer**
- Precio Blu-Ray **17,09 €**
- Precio BR 3D **22,49 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: En esta nueva entrega de las aventuras de los X-Men, los superhéroes luchan por la supervivencia de la especie, ¡en varias épocas! La película comienza mostrando un futuro desgarrador donde los mutantes son perseguidos para ser recluidos en campos de concentración o exterminados. Para solucionarlo, los pocos supervivientes idearán un enrevesado plan con viaje en el tiempo incluido. La idea es enviar la conciencia de Lobezno a su cuerpo del pasado, concretamente a los años 70, para tratar de convencer a las versiones jóvenes de Charles Xavier, Magneto y Mística de que colaboren para cambiar un importante acontecimiento.

Después de dirigir las dos primeras entregas de los *X-Men*, Bryan Singer vuelve a ponerse detrás de las cámaras para reiniciar la saga con un reparto de estreno.

EXTRAS: Escenas eliminadas, varios cortos y una aplicación de segunda pantalla con contenidos exclusivos de la película.

Maléfica



- Género **Fantástico**
- Protagonistas **Angelina Jolie, Elle Fanning, Juno Temple, Sharlto Copley**
- Director **Rob. Stromberg**
- Precio Blu-Ray **23,95 €**
- Precio BR 3D **32,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Disney nos presenta la historia jamás contada de Maléfica, la villana del clásico de 1959 *La Bella Durmiente*. En esta película, la bruja será una bella y bondadosa joven que posee una increíbles alas negras. Pero una despiadada traición endurecerá su corazón hasta convertirlo en piedra.

EDICIONES: *Maléfica* estará disponible en DVD, Blu-Ray, Blu-Ray 3D y en una edición especial en caja metálica.

Godzilla



- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Juliette Binoche, Bryan Cranston, Ken Watanabe, Aaron Taylor-Johnson**
- Director **Gareth Edwards**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- Precio BR 3D **29,95 €**



ARGUMENTO: Desde su primera aparición en la gran pantalla en 1954, Godzilla es todo un punto de referencia de la cultura japonesa, además de un icono del cine nipón y del subgénero kaiju, un término que engloba las películas protagonizadas por colosales monstruos que atacan (o defienden) a la Humanidad.

Teniendo en cuenta todo esto, Gareth Edwars se enfrenta al legendario monstruo marino creado por Toho en una película que intentará explicar el origen de la criatura al tiempo que incorpora unos nuevos seres, también primitivos y gigantescos, que se alimentan de la radiación. Preparaos para presenciar batallas épicas y espectaculares destrozos, pero también para un potente drama familiar encabezado por Juliette Binoche y el aclamado protagonista de *Breaking Bad*, Bryan Cranston.

EXTRAS: Cortos como *El Godzilla Legendario* y *MONARCH declasificado*, además de varias escenas eliminadas.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



El profesor Layton
y la diva eterna



- Género **Animación**
- Director **Masakazu Hashimoto**
- Guión **Aya Matsui**
- Precio Blu-Ray **22,66 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: En esta adaptación anime de la saga de videojuegos homónima, el Profesor Layton y Luke reciben una invitación de la cantante Jenice Kaitly para asistir a la ópera de Londres. ¿La razón? Al parecer, una amiga de la artista asegura haber encontrado la fórmula de la vida eterna.

EDICIÓN COLECCIONISTA: incluye la película en Blu-Ray, DVD y un libro de 24 páginas.

El viento se levanta



- Género **Animación**
- Director **Hayao Miyazaki**
- Guión **Hayao Miyazaki (Cómic: Hayao Miyazaki. Novela: Tatsuo Hori)**
- Precio Blu-Ray **17,08 €**
- También en DVD **14.23 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Film biográfico sobre el ingeniero aeronáutico Jiro Horikoshi, responsable de los diseños de los cazas de combate japoneses durante la Segunda Guerra Mundial. Se trata de la última película del legendario director de *El viaje de Chihiro*, *La princesa Mononoke*, *Mi vecino Totoro* o *El castillo ambulante* después de que el propio Miyazaki anunciara su retirada de Studio Ghibli en septiembre de 2013.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande





LAS TORTUGAS NINJA

■ Estreno **17 de octubre** ■ Director **Jonathan Liebesman** ■ Productora **Paramount** ■ Protagonistas **Megan Fox, Alan Ritchson, Will Arnett**

En el 30º aniversario de su nacimiento, los increíbles héroes adolescentes creados por Kevin Eastman y Peter Lair vuelven a invadir la gran pantalla con *Las Tortugas Ninja*, una película que promete acción, destrucción y comedia a partes iguales. La garantía de que tamaña mezcla funcione y además adquiera proporciones bíblicas es el rey del blockbuster de acción moderno, el productor de la cinta y padre de la tetralogía de *Transformers* Michael Bay.

En esta entrega, el malvado Shredder y su Clan del Pie controlan Nueva York y, sobre todo, a la policía y a los políticos. Pero cuatro tortugas (entrenadas por su ratuno maestro Splinter) saldrán de las alcantarillas para salvar la ciudad... con la ayuda de la reportera April, interpretada por la espectacular Megan Fox, y su compañero Vern Fenwick. "Fuimos creados como armas. Y sabíamos que el mundo nunca nos aceptaría. Pero un día, nos necesitaría", se escucha en el tráiler de una película donde habrá espacio para la pirotecnia, la comedia e incluso algún rap interpretado por los quelonios.

El responsable de *Invasión a la Tierra* o *Ira de Titanes*, Jonathan Liebesman, dirige la nueva aventura de Leonardo, Michaelangelo, Raphael y Donatello a partir del guión de Evan Daugherty (*Divergente*) y Josh Appelbaum y André Nemec (*Misión imposible*). Es decir, un espectáculo asegurado.



TORTUGAS, SPLINTER, ¡Y MEGAN FOX! La exuberante actriz se reconcilia con Michael Bay para interpretar a la intrépida reportera April O'Neil. ¡Cowabunga!



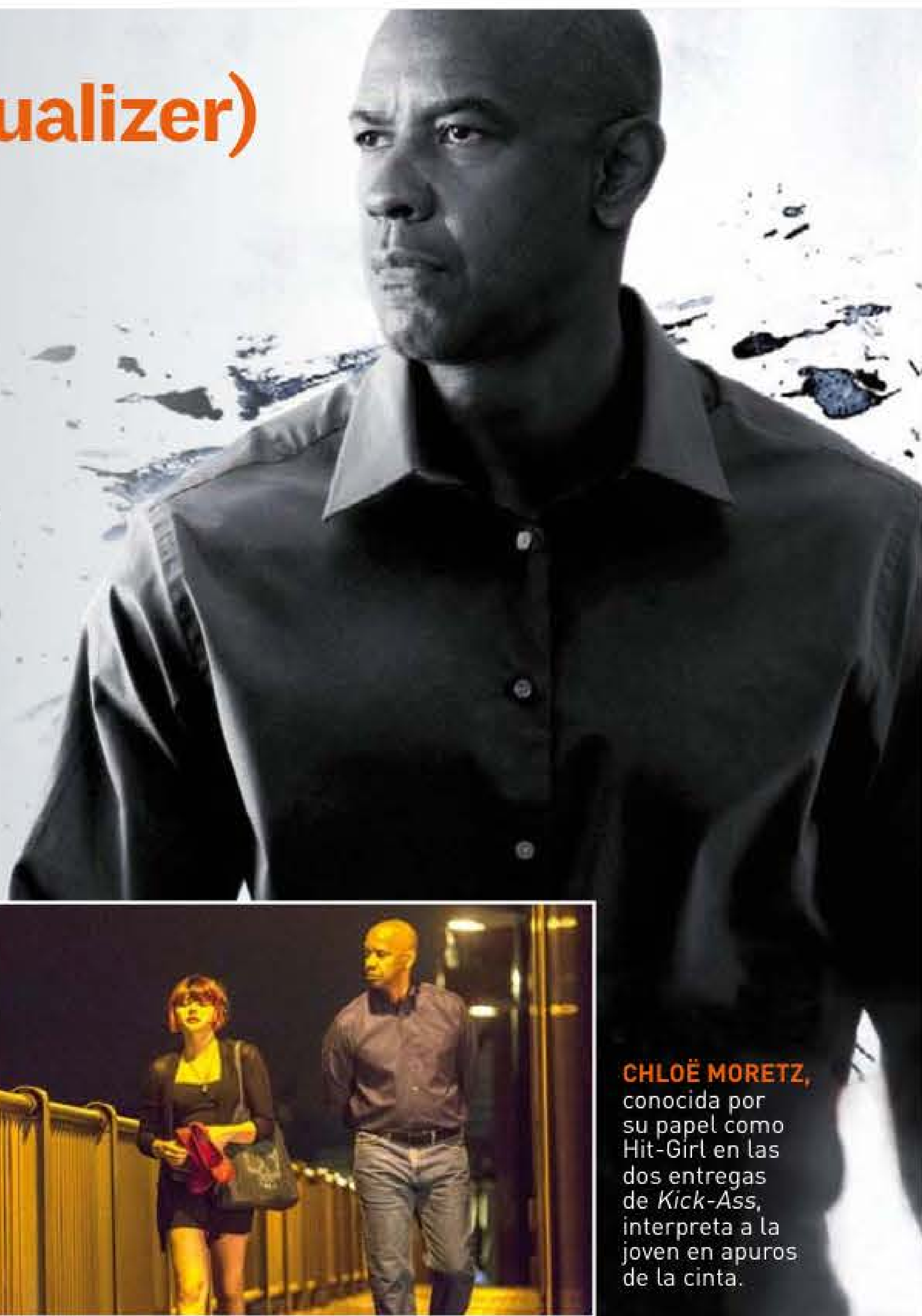
GARANTÍA MICHAEL BAY El padre de *Transformers* produce la cinta, dirigida por el responsable de *Invasión a la tierra* o *Ira de Titanes*, Jonathan Liebesman.

El protector (The Equalizer)

■ Estreno **17 de octubre** ■ Director **Antoine Fuqua**
■ Productora **Lionsgate** ■ Protagonistas **Denzel Washington**

"¿Tiene un problema? ¿Necesita ayuda? ¿Está acorralado? Llame a El Justiciero". Así se anunciaba el protagonista de la serie de los años 80 *The Equalizer*, un vengador privado (conocido en español como *El Justiciero)* que vuelve a cobrar vida en el cine con *El protector*.

Este thriller criminal cuenta la historia de Robert McCall, un antiguo agente de la CIA que abandona su retiro para ayudar a una joven en manos de la mafia rusa. Denzel Washington interpreta a este atormentado detective privado a las órdenes de Antoine Fuqua, director con quien ganó el Oscar a Mejor Actor por *Training Day*.







CHLOË MORETZ, conocida por su papel como Hit-Girl en las dos entregas de *Kick-Ass*, interpreta a la joven en apuros de la cinta.

El blog

Por Fátima Elidrissi Feito (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Simios y superhéroes conquistan el verano

La temporada estival dice adiós, así que toca revisar los estrenos del verano. La triunfadora absoluta ha sido *El amanecer del planeta de los simios*, que según los datos publicados por Cinemanía en el mes de septiembre, se alza como la película con la mejor recaudación en su primer fin de semana (3,3 millones de euros) y en el verano (16,5 millones), además de ser la tercera película con mayor taquilla del año.

La plata es para otra esperada secuela y una agradable sorpresa: *Cómo entrenar a tu dragón 2*. La película de animación más taquillera del año ha ingresado más de 10 millones de euros en nuestro país.

Tras ellas, se sitúan tres grandes superproducciones: *X-Men: Días del futuro pasado* (9,2 millones de euros), *Guardianes de la galaxia* (7,7) y -superada por *Lucy*- *Transformers: La era de la extinción* (6,2), que si bien han arrasado en las salas de cine de todo el mundo, en España no han conseguido superar ni a los simios de Matt Reeves, que casi duplican sus cifras, ni las aventuras de Hipo y Desdentao.

Entre las sorpresas de la temporada, una en la cima y otra en la cola de la tabla: *Lucy* y *Los mercenarios 3*. Con un presupuesto mucho menor que sus competidoras la superheroína de Scarlett Johansson ha ingresado 7,5 millones de euros, mientras que Sylvester Stallone y sus secuaces no han conseguido alcanzar los cuatro. Ni siquiera consiguen colarse entre las 20 películas más vistas del año en España.



Para terminar, el bombazo patrio: *El niño*. La nueva película del director de *Celda 211*, Daniel Monzón, recaudó 2,91 millones de euros en su primer fin de semana, lo que se traduce en 430.000 espectadores y un 42% de cuota de mercado.

« LOS MERCENARIOS SE ESTRELLAN Y DESPUNTAN LUCY Y EL NIÑO »

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



The Art of Wolfenstein: The New Order

Además de su mecánica old school, el último *Wolfenstein* nos enamoró por su estupenda ambientación, que lograba hacer creíble una Europa dominada por los nazis, tras su victoria en la Segunda Guerra Mundial. Este libro de 184 páginas desgrana el estupendo trabajo de los artistas gráficos de Machine Games. Arte conceptual, diseño de personajes y tecnología, bocetos y comentarios de sus autores te esperan en un lujoso volumen con tapa dura que a buen seguro se convertirá en un tesoro para coleccionistas.

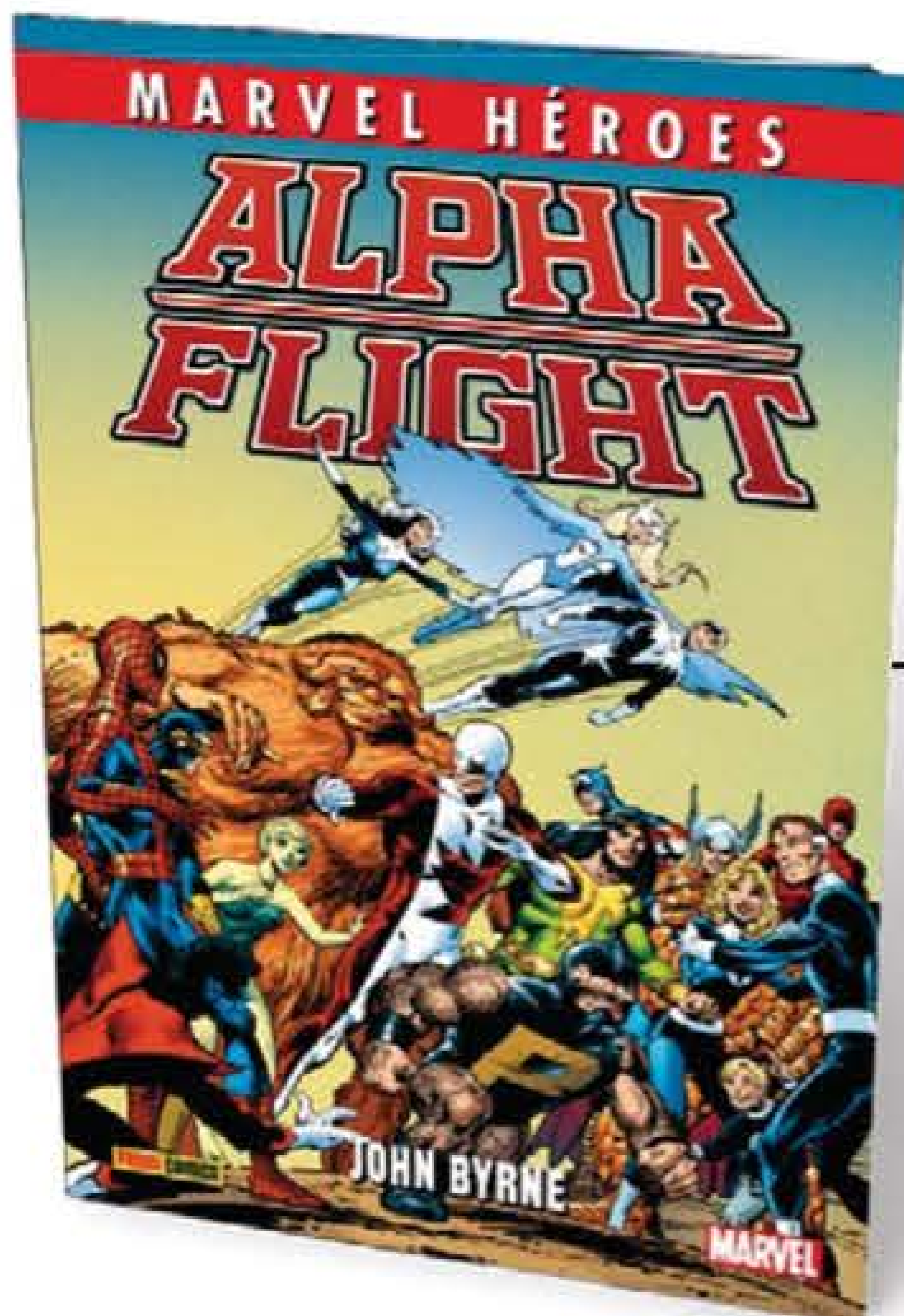
Publicado por: **Dark Horse Books**
Precio: 30€



¿Qué es un videojuego?

A lo largo de 250 páginas, Isaac López Redondo, periodista y profesor asociado en la Facultad de Comunicación de Sevilla, analiza las claves que han hecho del videojuego el fenómeno cultural más importante de las últimas décadas. Un libro muy recomendable, tanto para el neófito como para el que lleva media vida pegado al mando, que disecciona la industria del videojuego y hace un repaso a su historia, desde sus orígenes hasta el momento actual. Es el primer lanzamiento de Ediciones Arcade, una nueva editorial dedicada al 100% al estudio del videojuego, que nos sorprenderá en breve con nuevos lanzamientos...

Publicado por: **Ediciones Arcade**
Precio: 18€



Marvel Heroes: Alpha Flight

A finales de los 70, la renacida Patrulla X de Chris Claremont se enfrentó a un grupo de mutantes canadienses, los Alpha Flight. Aquel grupo, creado entre John Byrne y Claremont, cosecharía su propia legión de seguidores. Tanto si estás entre ellos, como si sólo conoces al grupo por la publicitada boda de Estrella del Norte (el primer superhéroe Marvel en salir del armario), no deberías perderte este colosal tomo (880 páginas), que recopila todas las historias de Alpha Flight de Byrne. Eso sí, el precio quizás es un poco elevado...

Publicado por: **Panini Cómics**
Precio: 60€

Guardians of the Galaxy. Awesome Mix Vol. I

El propio James Gunn se encargó de seleccionar la música que lleva Peter "Star Lord" Quill en su Walkman, el último nexo de unión que le queda de su pasado en La Tierra. Y menuda selección musical: auténticos temazos de los 70 y 80, que quedan impecablemente integrados en la película, y que han aupado a esta BSO al número 1 del Billboard estadounidense. Marvin Gaye, Jackson 5, David Bowie o aquel "Hooked on a Feeling" que Tarantino popularizó en Reservoir Dogs son sólo algunos de los artistas que impregnan de magia este Awesome Mix que ha emocionado a medio planeta. También está disponible en edición especial de 2 CD, junto al score creado por Tyler Bates.

Publicado por: **Universal Music**
Precio: 6,99€ (iTunes) y 22€ (Edición física 2 CD)



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



No vendas la piel del wampa antes de cazarlo

¿Una piel de oso frente a la chimenea? Eso está pasado de moda. Mucho mejor esta alfombra de "auténtico" wampa (100% poliéster), con licencia oficial Star Wars y unas dimensiones de 157 x 76 cm. Podrás mostrar a tus amigos y familiares tu buen gusto y tu amor por la saga galáctica, sin necesidad de congelarte los pelos de la nariz en Hoth. Mullida y calentita, te vendrá de perlas cuando llegue los fríos del Otoño, tanto si la usas como alfombra como para decorar tu cama con estilo.

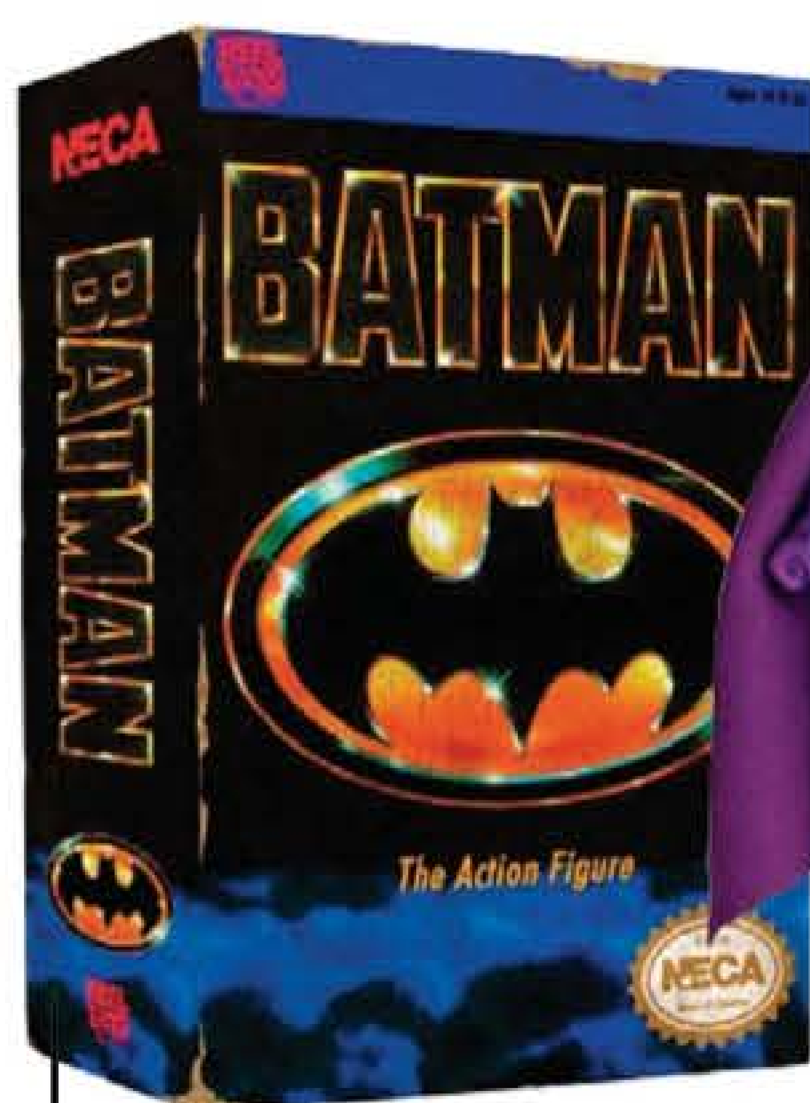
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 189,83€



El REGALO para decorar la pared...

Si eres un loco del cosplay o adoras los tebeos/pelis del Capi, este escudo va a dejarte sin palabras. Fabricado en metal y pintado a mano, este espectacular escudo del Capitán América está pensado para adultos sin complejos (mide 60 cm.). Podrás colgarlo de la pared o llevarlo contigo gracias a las dos correas regulables que incorpora. Disfraz y músculos no vienen incluidos.

Más info en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 99,78€





...y el pixelazo se hizo plástico, ¡y eso nos hizo muy felices!

Entre las figuras presentadas en la Comic-Con, una llamó mucho la atención de los fans de lo retro. No es la primera vez que NECA homenajea a mitos del cine adaptados en su día a NES (ya lo hizo con Freddy Krueger o Robocop), pero esta nos ha tocado la fibra: se trata de un Batman inspirado en el cartucho para NES de 1989. La figura recrea los tonos cromáticos del juego de Sunsoft, con un Michael Keaton con 25 puntos de articulación y un tamaño de 17 cm. Incluye una capa extraíble, el batarang y el batgarfio. La caja, envejecida a propósito, imita a la del juego. Habrá pocas unidades...

Más información en: www.neca.com
Precio: 26,35€

Un pedazo de la historia de Capcom sobre el pecho

La firma Jinx rinde honores a una de las sagas más veteranas, y queridas, de Capcom con esta camiseta de *Ghosts 'N Goblins*, que reproduce el arte, tan viejuno como pocho, de la recreativa original. No falta nadie. Desde Arthur hasta la gárgola Firebrand, pasando por el orco con el corazón tatuado o el mismísimo Astaroth. Disponible en cinco tallas distintas (S, M, L, XL, 2XL) tiene licencia oficial Capcom y está confeccionada con un 50% poliéster, un 25% algodón y un 25% rayon, con lo que se consigue darle ese toque envejecido que tanto agradecen los fans del retro.



Más información en: www.jinx.comx
Precio: 19,99€

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 20 DE OCTUBRE

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

Analizamos el shooter cooperativo más rompedor. ¿Os venís de viaje a la luna de Pandora?

¡SÚBETE AL COCHE!

La nueva generación de carreras, a examen:

- **DRIVECLUB**
- **FORZA HORIZON 2**
- **FI 2014**





DRAGON AGE INQUISITION

Tiramos de épica con el RPG más esperado.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Rubén Guzmán, Bruno Sol, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto J. Anderson, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Fátima Elidrissi.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

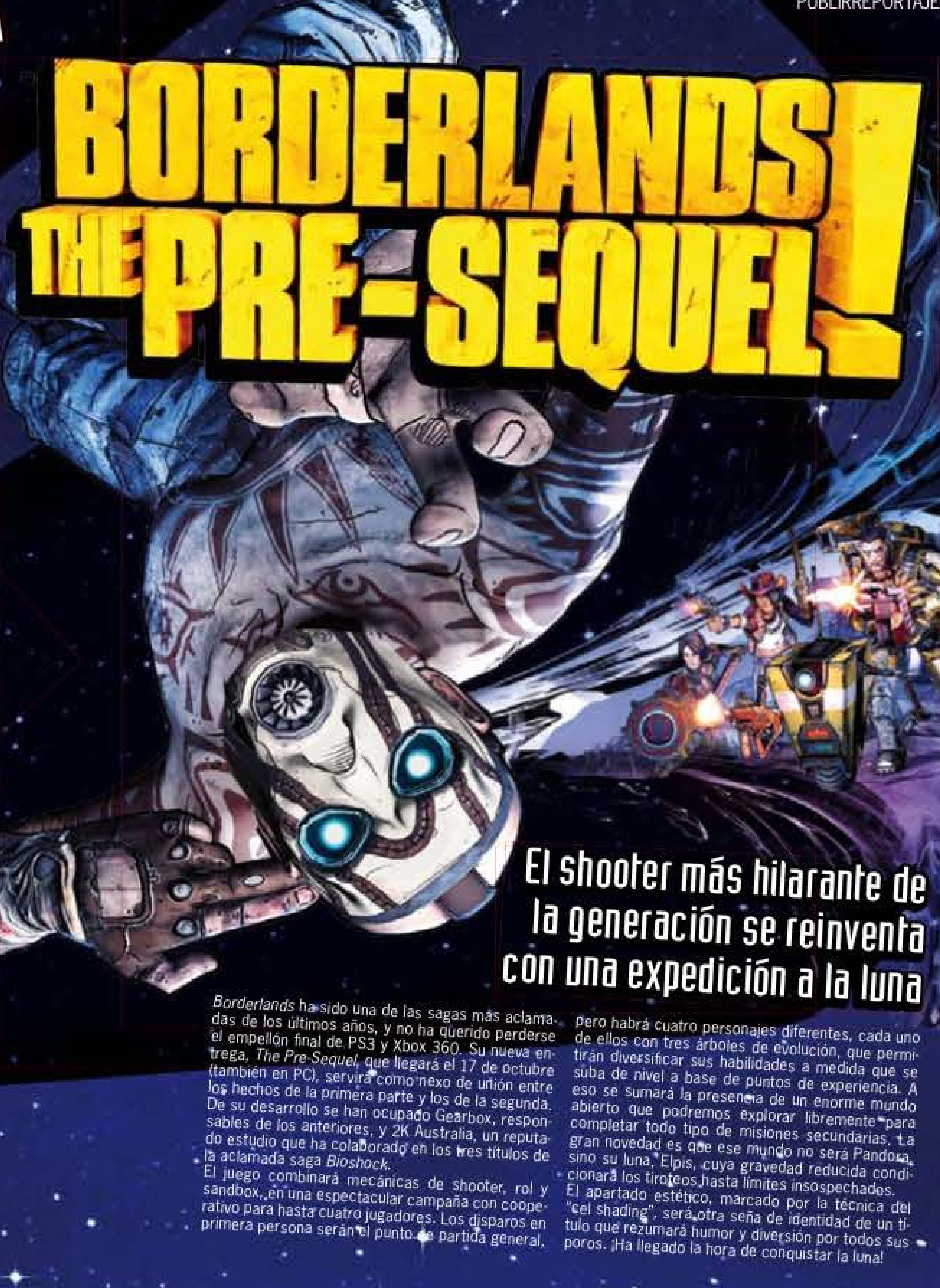
BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!



18
www.pegi.info

gearbox software
2K AUSTRALIA
2K

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!



El shooter más hilarante de la generación se reinventa con una expedición a la luna

Borderlands ha sido una de las sagas más aclamadas de los últimos años, y no ha querido perderse el empellón final de PS3 y Xbox 360. Su nueva entrega, *The Pre-Sequel*, que llegará el 17 de octubre (también en PC), servirá como nexo de unión entre los hechos de la primera parte y los de la segunda. De su desarrollo se han ocupado Gearbox, responsables de los anteriores, y 2K Australia, un reputado estudio que ha colaborado en los tres títulos de la aclamada saga *Bioshock*.

El juego combinará mecánicas de shooter, rol y sandbox, en una espectacular campaña con cooperativo para hasta cuatro jugadores. Los disparos en primera persona serán el punto de partida general, pero habrá cuatro personajes diferentes, cada uno de ellos con tres árboles de evolución, que permitirán diversificar sus habilidades a medida que se suba de nivel a base de puntos de experiencia. A eso se sumará la presencia de un enorme mundo abierto que podremos explorar libremente para completar todo tipo de misiones secundarias. La gran novedad es que ese mundo no será Pandora, sino su luna, Elpis, cuya gravedad reducida condicionará los tiroteos hasta límites insospechados. El apartado estético, marcado por la técnica del "cel shading", será otra seña de identidad de un título que rezumará humor y diversión por todos sus poros. ¡Ha llegado la hora de conquistar la luna!

UNA AVENTURA A LA ALTURA DE LA LUNA

Una saga en continua evolución

Desde que la primera entrega de *Borderlands* viera la luz en 2009, la saga de 2K ha experimentado un enorme crecimiento en todos los aspectos: número de personajes seleccionables, variedad de habilidades y armas, cantidad de misiones, dureza de los jefes finales, variabilidad de los entornos... Tras el éxito de *Borderlands 2*, el juego más vendido en la historia de 2K, *The Pre-Sequel* incluirá infinidad de novedades que lo diferenciarán sobremanera de sus predecesores. 2K Australia se ha tomado muy en serio el cometido de darle aires renovados a la fórmula.

BORDERLANDS | BORDERLANDS | BORDERLANDS

BORDERLANDS 2 | BORDERLANDS 2 | BORDERLANDS 2

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL | BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL | BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

ESCENARIOS Tras visitar los ecosistemas terrestres en las dos primeras entregas, esta vez viajaremos a una luna llena de montañas, cráteres, instalaciones científicas, estaciones espaciales...

HABILIDADES Y ARMAS Harán su debut las armas con proyectiles de hielo y las de ráfagas láser, así como algunos vehículos nuevos. Los poderes de los cuatro protagonistas serán inéditos.

ENEMIGOS Humanos, robots y criaturas volverán a ponernos las cosas difíciles, en especial los alocados jefes finales. Las escafandras de oxígeno darán una dimensión más estratégica al combate.

Cooperativo para 4 jugadores

El multijugador será una de las mayores fortalezas del título. Podremos juntarnos online con tres amigos, con la opción de entrar y salir de la partida en todo momento. Además, habrá cooperativo local a pantalla partida, para dos usuarios.

Gravedad 0

La gran novedad jugable será la menor fuerza gravitatoria de Elpis, que repercutirá en múltiples apartados. Los personajes dispondrán de un "jet pack" para impulsarse por el aire, de modo que, cuando estén en el punto álgido, podrán lanzarse en picado hacia el suelo para provocar una onda expansiva. Las escafandras serán muy relevantes, pues habrá que gestionar los niveles de oxígeno y, si se rompe la de los enemigos, éstos saldrán despedidos. Además, será posible congelar a los enemigos y hacerlos añicos.

Jack el Guapo

El carismático villano de *Borderlands 2* será uno de los personajes clave en *The Pre-Sequel*, pues se mostrará su ascenso al poder, al mando de la Corporación Hyperion. Los cuatro protagonistas se unirán a su causa por diferentes motivos, como desesperación, dinero o mera diversión, de modo que el bueno de Jack el Guapo ejercerá como su jefe y les hablará por la radio.

El nuevo mundo de Elpis

El juego se desarrollará en un escenario inédito hasta ahora en la saga: Elpis, la luna del planeta Pandora. Las entregas anteriores se ambientaban en la superficie del propio planeta, ya muy explorado, así que se ha apostado por trasladar toda la acción a su satélite, marcado por una gravedad muy inferior.

LOS NUEVOS CAZARRECOMPENSAS

CLAPTRAP como "FRAGTRAP"

Este desquiciado robot hará, por fin, su debut jugable en la saga tras haber sido uno de los principales actores secundarios en los *Borderlands* anteriores. Sus habilidades irán a juego con su estrambótica personalidad, de modo que, además de abrumar dialécticamente a sus compañeros, será capaz de convertirse, aleatoriamente, en una máquina de destrucción.

ARMAS PREFERIDAS: Ametralladoras, armas láser y un arcoíris de felicidad.
HABILIDADES ESPECIALES:
- **BUSCADORDELACAMARA.EXE:** Dependiendo de diversos factores, puede convertirse en una bomba andante, un barco pirata con cien cañones por banda...
- **CHOCA ESOS CINCO:** Invita a chocar las manos a sus compañeros para aumentar sus propias capacidades y las de los demás, como el daño, la precisión o la salud.

NISHA como "LA JUSTICIERA"

La "futura" sheriff de Lynchwood se presentó en *Borderlands 2* y tiene su propia idea de la justicia. Contará con un látigo para el cuerpo a cuerpo, pero su especialidad serán los duelos cara a cara, como buena pistolera. Cuando active su habilidad mejorará sus parámetros y apuntará automáticamente a los enemigos.

ARMAS PREFERIDAS: Los látigos y los revólveres, para empuñarlos a dos manos.
HABILIDADES ESPECIALES:
- **TAMBOR AVIVADO:** Si se sigue el árbol de habilidad adecuado, al usar pistola obtiene una copia de ella y las puede empuñar ambas a dos manos, sin límite de tiempo.
- **MUJER-RIFLE:** Todas las balas que aciertan en un blanco rebotan hacia otros rivales y, al final, se produce una explosión.

ATHENA como "LA GLADIADORA"

Tras darse a conocer en *La armería secreta del General Knoxx*, uno de los contenidos descargables del primer *Borderlands*, esta vieja conocida se pasará al bando de los protagonistas. Su principal habilidad especial será el uso de un escudo cinético que recuerda al de cierto superhéroe y que permitirá absorber los ataques que lancen los enemigos y, a continuación, arrojarlo contra ellos, hasta el punto de causar una potente explosión a su alrededor.

ARMAS PREFERIDAS: Escopetas, rifles de asalto y, sobre todo, el escudo de su brazo izquierdo.
HABILIDADES ESPECIALES:
- **CADENAS DE HADES:** Con el escudo cinético, realiza un golpe que electrocuta a los enemigos.
- **IRA DE LA DIOSA:** Tras lanzar el escudo, éste puede rebotar en cuatro enemigos, hasta que se desvanece la potencia del lanzamiento.

WILHELM como "EL FORZADOR"

Este ingeniero era uno de los jefes finales más duros de *Borderlands 2*, con la peculiaridad de que, allí, ya no era humano, sino un robot sin emociones. Como personaje jugable, dispondrá de dos drones de combate, llamados Wolf y Saint. El primero se centrará en atacar y el segundo, en protegerle.

ARMAS PREFERIDAS: Los lanzacohetes y los drones de combate, que son casi como sus hijos.
HABILIDADES ESPECIALES:
- **ATAQUE OMEGA:** Periódicamente, el dron llamado Wolf dispara misiles contra los enemigos.
- **CAÑÓN VENGATIVO:** Si se queda sin escudo defensivo, se activa un cañón en el hombro que dispara ráfagas de láser incendiarias.